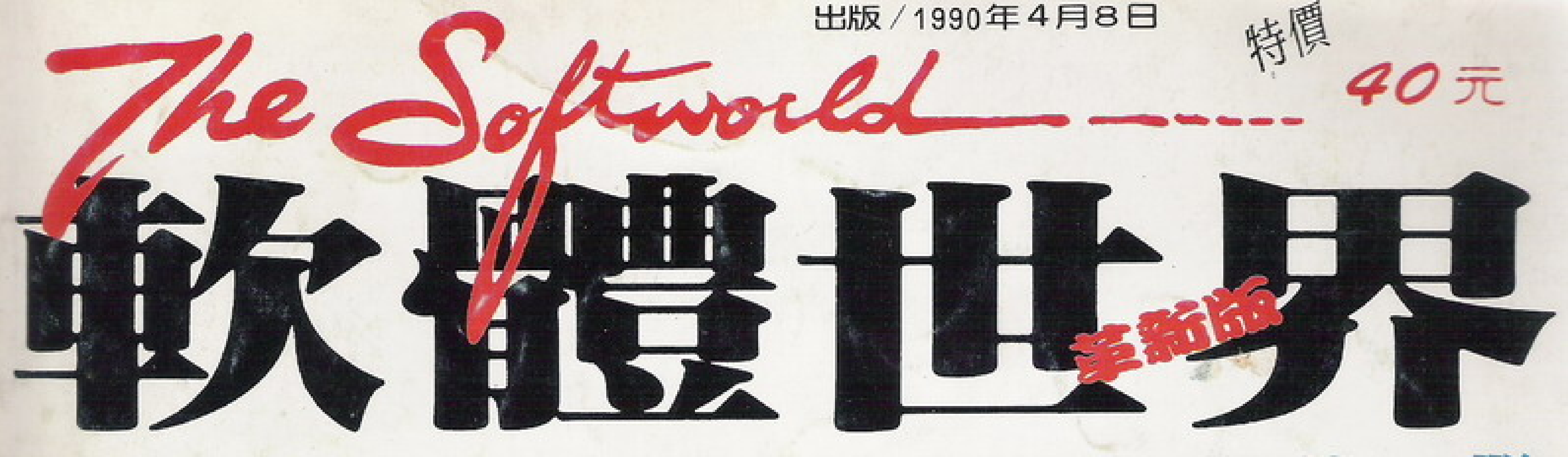
出版／1990年4月8日

特價 40元



全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

4月號 第13期

軟體世界的一小步
國內休閒軟體
創作空間的一大步
精英募集中

水滸傳閃電戰法

仙境故事完整攻略

聖戰奇兵動作版

攻略地圖

空中飛鯊無敵版

伊蘇國攻略(上)

先睹為快　GAME在燒

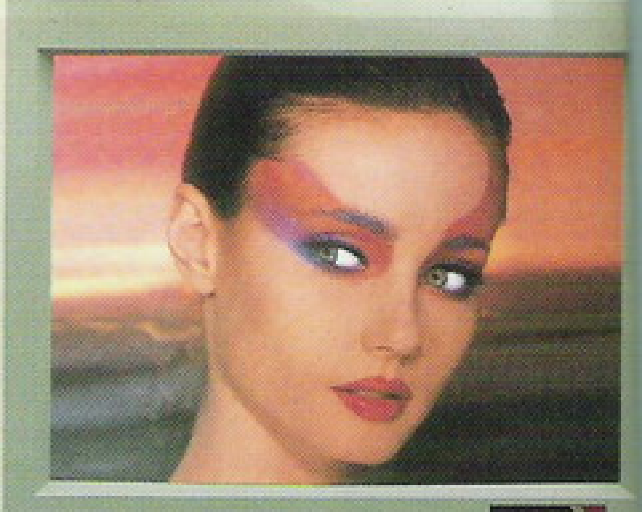
信不信由你　背叛總編輯



亞洲電腦給你顏色看

進入彩色的時代





彩色不貴!!

具有超大相容性，
可接各種螢幕介面，
其解析度高達1024×768
使其顯現自然，
清晰色彩與穩定的品質

亞洲ASURE彩色螢幕規格說明

- 顯像管／・14吋螢幕・0.29mm點距
  ・黑色矩陣點狀，無螢光體殘留
- 輸入訊號／・RGB類比視訊輸入・TTL準位
  ・水平同步：正極性／負極性
  ・垂直同步：正極性／負極性
- 顯示顏色／・256K顏色
- 顯示字元／・5676字元(在5×7點矩陣下可顯示132行×43列)
- 電源需求／・交流100V～125V／200V～240V 50／67HZ可切換 60
- 耗電量／・85W(最大值)
- 信號線／・15PIN D型接端子
- 尺吋大小／・450×420×415mm(W×D×H)
- 重量／淨重11.0公斤
- 視訊頻寬／・35MHz
- 掃描頻率／・水平：35.2KHZ/31.5KHZ(35.2 間接掃描)
  ・垂直：45HZ至75HZ(自動掃描)
- 顯示區域／・水平：245mm・垂直：180mm
- 解析度／・水平(最高)：1024點
  ・垂直(最高)：768線

請洽全省亞洲電腦經銷商

經銷商	地址	電話
(台北區)		
來欣	台北市八德路一段51號(光華商場2F36號)	(02)396-5781
巽偉	台北市八德路一段51號(光華商場2F91號)	(02)392-7367
詮民	台北市民權東路181號2F	(02)596-2835
先登	台北市松江路362巷30號	(02)563-5881
捷宇	台北市中華商場忠棟2樓98號	(02)311-0902
樂昌	台北市中華商場忠段14號1F	(02)311-4129
元亨	台北市中華路2段387號1F	(02)305-6034
三康	台北縣板橋市民族路129巷27號	(02)957-9281
隆盈	台北縣板橋市實踐路193號	(02)955-2467
三和	台北縣三重市福德北路66號	(02)975-3787
捷宇	台北縣三重市三和路四段388號	(02)984-2470
合泰	台北縣新莊市中正路879～5號3F	(02)906-3067
建訊	桃園市育樂街27號	(03)336-5943
德智	桃園市春日路275號	(03)338-5823
李安	中壢市中美路109號	(03)425-8000
台滿	新竹市西大路542號	(035)225-181
理醫	新竹市光復路460號	(035)716-753
駿詮	苗栗縣竹南鎮東平路125號	(037)622-068
後龍	苗栗縣後龍鎮車站街128-14號	(037)728-720
亞昇	宜蘭縣蘇澳鎮蘇南路229號	(039)972-035
(台中區)		
亞歌	台中西屯區福星路345號	(04)252-9526
亞歌	台中西屯區弘中路110巷25號	(04)254-8840
中信	台中市明德街93號	(04)220-8628
邁克	台中市中山路49巷5號	(04)223-8540
日成	南投縣草屯鎮太平路2段51號	(049)336-959
亞富	台中市三民路三段52巷6號4F	(04)226-2067
行家	台中縣大甲鎮中山路一段939號	(046)869-/51
佳信	彰化市和平路129號	(047)251-555
千訊	彰化市中山路三段216號	(047)254-284
致成	台中縣后里鄉三豐路124號	(045)571-26
亞寰	台中市綏遠路2段178號	(04)232-780
名冠	台中市復興路一段200號	(04)261-779
(台東區)		
東方	台東市新生路408巷13號	(089)322-96
(嘉義區)		
聖統	嘉義市西榮街184號	(05)222-273
台大	嘉義市民國路65號	(05)224-166
良威	嘉義縣朴子鎮文化南路27號	(05)370-235
群達	嘉義市文化路262號	(05)228-962
(台南區)		
星園	台南市青年路369號	(06)234-43
傑登	台南市北門路一段66號	(06)226-866
先帥	台南市民權路二段190號	(06)229-384
捷訊	台南縣新營市新進路27號	(06)635-75
(高雄區)		
信光(博愛)	高市博愛一路139號	(07)321-714
信光(鳳山)	鳳山市中山西路19號之1	(07)741-34
信光(左營)	高市左營大路2-28號	(07)582-17
信光(建國)	高市建國二路93號	(07)282-93
上正	高市中山二路313號	(07)331-93
林記(中華)	高市中華三路121號	(07)251-19
林記(建工)	高市建工路512號	(07)385-17
飛騰(三多)	高市苓雅區三多二路51號	(07)722-60
飛騰(楠梓)	高市楠梓區楠梓街18號	(07)351-57
大雅	高市三民區鼎明路458號	(07)381-33
翊錡	高市苓雅區輔仁路187號	(07)711-59
宏大	高縣岡山鎮岡山路368號	(07)622-48
(屏東區)		
邁可	屏東縣潮州鎮育英路78號	(08)788-134
亞洲學苑	屏東市民生路7-6號	(08)722-85
安特賈	屏東市仁愛路172號	(08)737-47



高雄總公司：高雄市三民區民壯路53號
台北分公司：台北市新生南路一段50號2樓

ASURE CORP



腦力激盪的最佳選擇
BOMBUZAL
炸彈小子
玩過俄羅斯方塊後，
對空間、刺激感有一番體驗
的你， 是否想再接受另一類
型的腦力激盪？
軟體世界鄭重推薦一個全新的智育遊戲，比俄羅斯方塊更容易令人上癮的─炸彈小子（BOMBUZAL）。
炸彈小子和俄羅斯方塊同樣都是操作簡單、極易上手的遊戲，不同的是後者重在即時反應：但炸彈小子則需全盤思考後再採取行動，非常適合喜歡腦力整合的發燒友們。
在本遊戲中，你扮演爆破小組新到任的菜鳥一大頭，在任務要求下進入遭敵人滲透的彈藥庫。在庫中，敵人留下一堆爛攤子─四散凌亂的各型炸彈和陷阱，你必需在時間內引爆所有的炸彈，否則……。
遊戲中炸彈種類包羅萬千：有變型彈、聲控彈、地雷……等，你必需考慮各種炸彈的特性及大小，更需全盤考量到可能引起的連鎖反應，並選擇適切的爆破地點，可別把自己也給炸死了！另外，還有爆破車供你使用，幫你避開危險達成任務。
本遊戲關數高達一百二十關以上，足夠你好好玩上N天了！令人高興的是本遊戲提供接關密碼，省去重覆再玩的麻煩。主角可愛的造型更令人愛不釋手。相信你會被它黏住的，可別朝思暮想的─「該引爆那一塊？」
這麼大的平台，傷腦筋。
請爆破車幫忙。
機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA
操　作：鍵盤／滑鼠
片　數：3片
類　別：智育
WHACKING GREAT BOMB
HAVE A NICE DAY
四月出片
image works

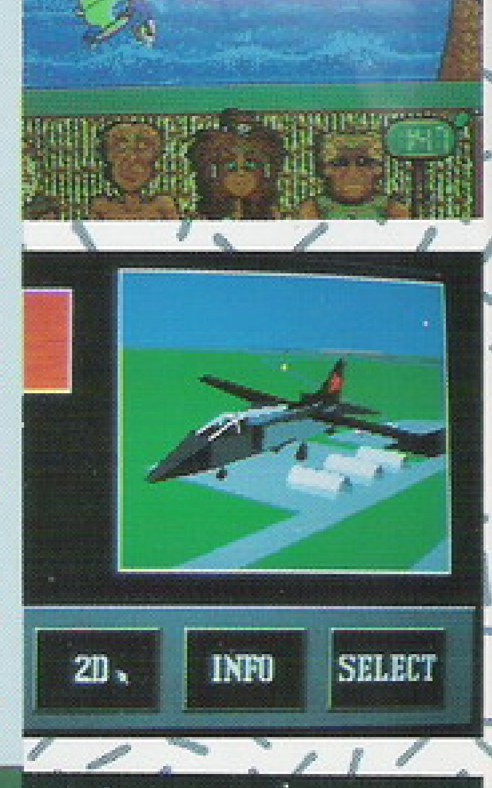


CONTENTS

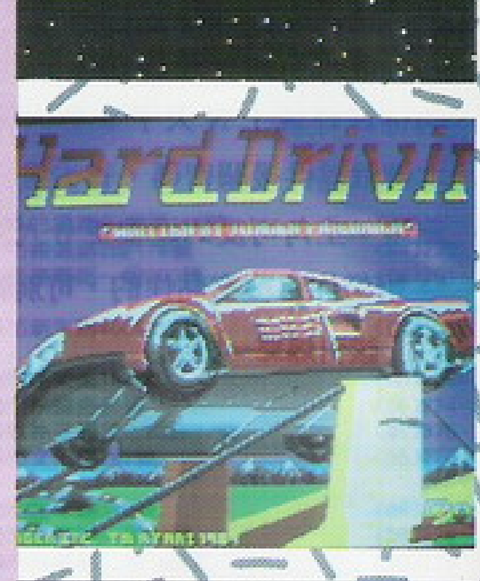
目錄　第13期　4月號



NEW FILES















◆發行人／蔡美醫
◆策略規劃／黃晉誠
◆編輯顧問／謝明奇
◆總編輯／李勁陽
◆文字主編／吳海境
◆文字編輯／魏 愁
◆美術主編／陳揚隆
◆美術編輯／呂淑瑛、姚秀娟
◆文書處理／曾玉琴
◆文字支援／王美玲、林淑敏、黃啓禎、曾一正、柯志祥、黃永賢、謝政憲
◆美術支援／林殷熙、劉信良、陳金泰、牛振風、黃文鵬
◆中文打字／姜慧玲
◆特約作家／方善悅、魏宇明、溫松淋、吳謙諒
◆駐美特派員／亞佛列德
◆製版／聯伸彩色印刷製版股份有限公司
◆封面印刷／海竹印刷所
◆內頁印刷／國大事業文化有限公司
◆製本／信義裝本所
◆發行所／軟體世界雜誌
高雄郵政28之34信箱
◆登記證號／局版臺業字第3082號
◆出版公司／全華文化事業有限公司



快樂泡泡龍

藍天使飛行特技小組

今夏的一帖清涼劑



藍天・碧海

風浪板

WIND SURF Willy

已出片

藍天、艷陽之下，我乘風破浪向前直航。微風、碎浪吹灑在我的身上，令人暑意全消。陡見一巨浪排山倒海而來，我向後一蹬，順著浪頭做出一個優美的殺手式後空翻，岸上立刻傳來一陣陣叫好的聲音。

風浪板是台灣最時髦的海上活動，尤其在這炎炎夏日，誰不想學一身好身手，到美女如雲的沙灘上好好的秀一下！

本遊戲是Silmarils公司繼毀天滅地、瑪雅迷蹤之後，另一類型的精緻3D立體運動遊戲。你將隨著主角人物威利到世界各地著名的海岸，享受風浪板的樂趣。藉著控制鍵你可以做出一大堆漂亮的花式動作，同時也能欣賞到世界各著名海灘的綺麗風光，尤其在VGA或EGA螢幕下更能展現它們的特殊風貌，精緻的畫面更令你有如身歷其境。

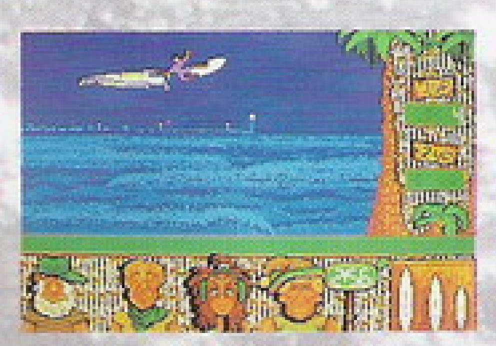
在遊戲中，你必須根據風力係數及比賽要求來選擇合適的風浪板。在比賽中更應考慮風力、航速及浪的大小，在適切的時機下動作，你就能漂亮的做出任何一種美妙的花式。但要小心的是海面上的各種阻礙，如岩礁、小船、泳客及快艇等等。



破浪前行(邁阿密)



終於抵達終點了！



漂亮的跳躍(肯亞)

機　種：	IBM PC XT／AT
記憶體：	512K
顯　示：	單色／CGA／EGA／VGA
操　作：	鍵盤／搖桿
片　數：	1片
類　別：	運動

想在晨曦中迎著和風前進，在日正當中破浪而行，在夕陽下、月光下享受那徐徐的南國風情嗎？千萬不要錯過本片哦

曾經一數度榮膺第一飛行員的美名。每每一憑藉正確的直覺和超人的反應得意凱旋。但是，能有幾回趕上空前絕後，千古壯烈的戰役？時勢造英雄，歷劫歸來能有幾絲觸動上心頭？從現在起「生不逢辰」再見啦!!

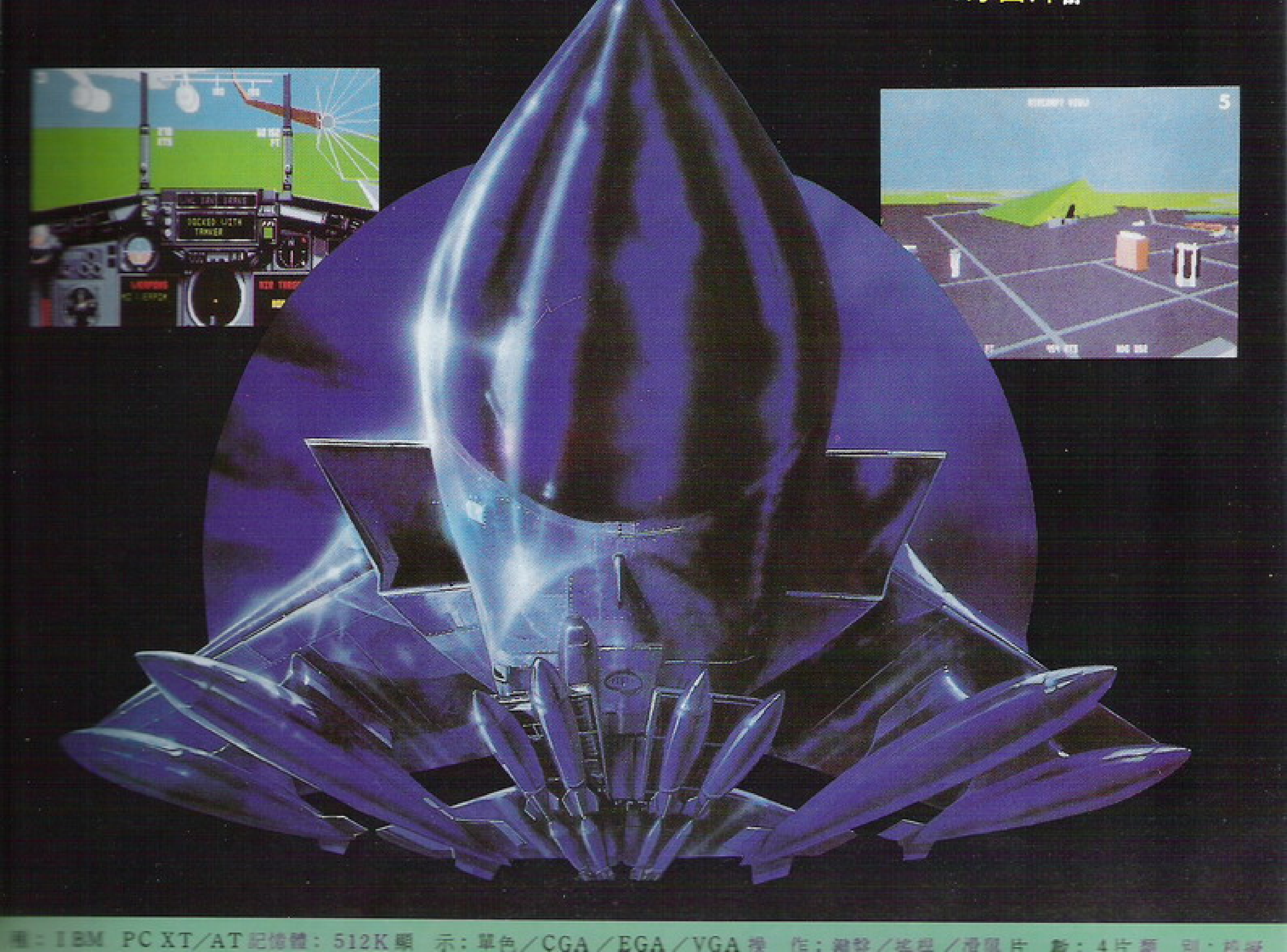
FIGHTER BOMBER

戦鬥轟炸机

飛行模擬遊戲首度出現提供設計任務的功能，這在益智遊戲上可能是司空見慣的事；但是在這裡一太「神」啦！你將在九處機場挑出一個作為出發基地，雷達站、SAM 飛彈陣地、指揮蓬、農莊、橋樑、護衛車隊、SSI 飛彈車、砲陣地八種轟炸目標任君選擇，而且不限制你一次只能選擇一種目標。

如果任務執行的飛行路徑太過遙遠，千萬記得安排空中加油機支援，拜託別忘了你們的會合點！其實最重要的是一別忘了將你親手設計的任務儲存起來！

怎麼樣，上述功能還不多見吧？如果覺得越來越有意思，請密切注意……四月出片…



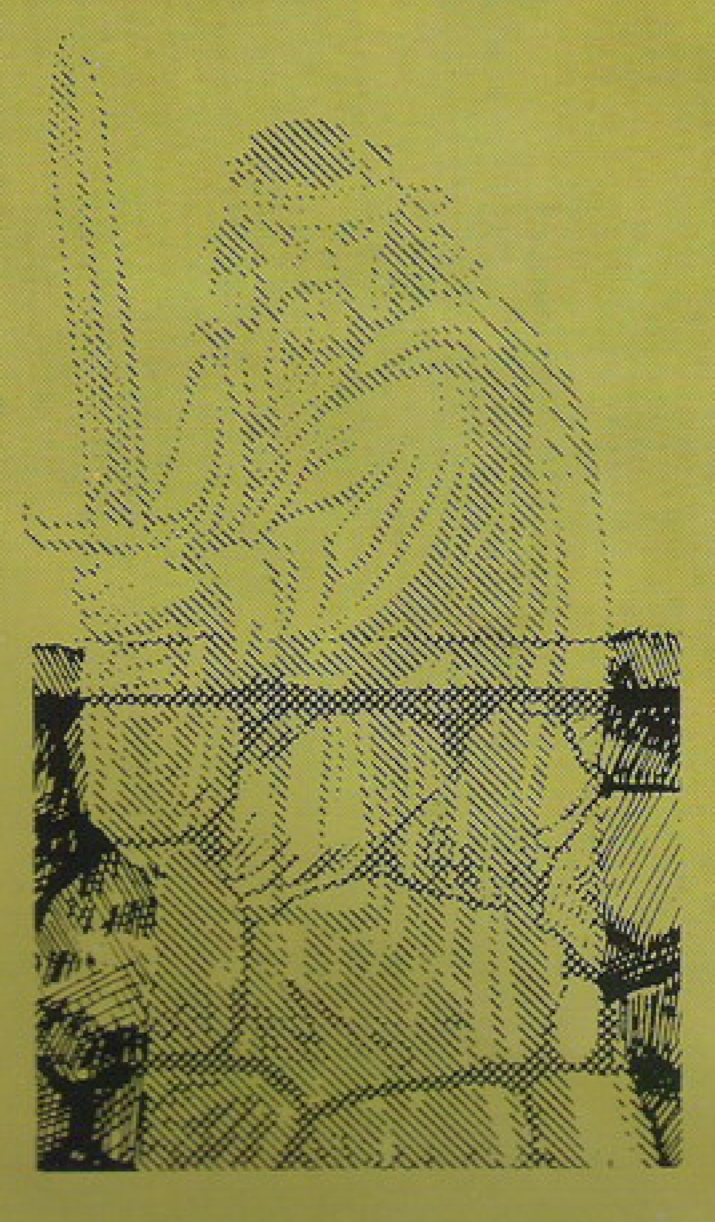
：IBM PC XT/AT 記憶體：512K 顯 示：單色/CGA/EGA/VGA 操 作：鍵盤/搖桿/滑鼠 片 數：4片

已出片

當正義爲光明劃下休止符
在黑暗中，邪惡於焉滋長……

經過長槍之役（War of Lance），黑暗之后塔基西斯（Takhesis）與大部份的龍人族都在此役被擊敗。而至善軍則在戰役後大部份都解甲歸田，只留下索蘭尼克騎士在屯墾區內駐守，以防邪惡勢力再度蠢動。

但是怪異事情發生了，許多移民被殺或失踪；墳墓內的屍體消失不見，只留下陪葬的金銀珠寶；有人看見惡龍向東飛去。騎士聯盟決定派遣一組調查隊伍找出原因，當然了，這隊伍一定是由充滿冒險血液的你來領導的……



機　種	IBM PC XT／AT
記憶體	512K
顯　示	單色／CGA／EGA
操　作	鍵盤／搖桿／滑鼠
片　數	4片
類　別	角色扮演



TSR, Inc.

CHAMPIONS OF KRYNN

STRATEGIC SIMULATIONS. INC.



OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

天空之城——

龐然陰影籠罩克萊恩大地，城中究竟暗藏何種玄機？

克萊恩英豪是屬於 AD&D 龍槍系列，而長槍英雄（Hero of Lance）則是此系列的第一部。SSI 對克萊恩英豪的操作方式有一些改變，它完全捨棄以前的側向捲動方式，改採光芒之池，青色枷詛咒的操作介面，而以三 D 畫面為主。

基本上，克萊恩英豪的遊戲設定是延續被遺忘王國系列。

為了增加劇情連貫性，在某些特殊的場景，會出現交代劇情發展的畫面。上半部是冒險者眼前的景象，而下半部則是文字說明。

克萊恩英豪算是個很好上手的遊戲，因為它的訊息都可由冒險者手札對照獲得，不用再拿一大本筆記簿抄一堆英文訊息，只要在已看過的部份打個勾即可。只要仔細的閱讀使用手冊，再拿本字典擺在一旁，相信過關斬將，完成任務絕不問題！



在無孔不入的邪惡侵擾下，沒有真正的和平可言。



入寶山豈可空手而回。



仁者無敵，克萊恩英豪就看你們的了！



面對連婦孺都不放過的惡匪，去吧！殺光牠們替天行道。

克萊恩英豪



藍天使

翱翔在只

適用電子公司的 F404—GE—400低迴路渦輪風扇噴射引擎，可提供32000磅的推力。最大可裝載17000磅的武器（包括兩枚麻雀Ⅲ型飛彈和響尾蛇飛彈）。另外有多功能雷達可同時追蹤九個目標。精密的線傳操控系統及輕巧流線型的機身，及低廉的維修保養費用，使這款輕靈矯捷的戰機成為藍天使中隊的最佳選擇。

F／A—18大黃蜂戰機

藍天使——美國海軍飛行特技小組，創立於1946年，到目前為止，已經在超過二億一千萬位觀眾面前表演過無數次精彩刺激的飛行秀。藍天使中隊的主要任務即在於展示精準的空中特技，以表現美國海軍戰機的優異性能、飛行及維修人員的專業技能。

自1986年11月 8 日起，藍天使採用先進的 F／A—18大黃蜂戰鬥攻擊機作為他們的表演機種。提起 F／A—18大黃蜂，相信喜好模擬飛行的玩家應該不會陌生。或許你曾駕駛過 F—14，F—15，F—16，F—19，A—10…等舉世聞名的高性能戰機，但對同樣享譽國際的 F／A—18大黃蜂戰鬥攻擊機卻一直沒有機會去體驗駕御它的快感。以下將 F／A—18戰鬥攻擊機的性能作個簡介，你就不難發現為什麼藍天使會選用這型飛機。

F／A—18 Hornet 大黃蜂戰鬥攻擊機是由麥克唐納・道格拉斯所生產的一種高性能多用途的戰術飛機，可執行戰鬥及攻擊的任務。裝有兩具

緊緊追隨在長機尾巴，準備來個炸彈開花吧！

小組垂直爬昇，任何一絲差錯都會造成巨大損失



模擬器內顯示飛行軌跡幫助完成花式特技

飛行特技小組



第一套飛行特技表演模擬遊戲

只有天使敢去的地方

本遊戲是一個觀念頗為新穎的遊戲，同時操控簡單，容易上手，與一般模擬遊戲截然不同。本遊戲著重於飛行特技訓練與團隊默契。對操控的精確極為講究，因為飛行特技操控上若有一絲一毫的誤差極可能造成機毀人亡的大禍。本遊戲概分為：飛行練習，飛行表演練習，實際飛行表演等三個階段。在前兩項練習中又可分為模擬練習、實機練習，提供你完整的基礎飛行訓練；同時各項特技均有三D立體空間顯示飛行軌跡，幫助你了解各項飛行持技的精妙。飛行前可設定攝影機的位置；飛行時並可任意切換前、後、左、右的視窗。若參加飛行表演則可選擇高空、平飛、低空三種不同的表演類別，各種表演，又包括單機及編隊特技飛行。如果你順利完成各項飛行訓練便可一起和藍天使縱橫雲霄，舞出一曲空中探戈。

你想了解那些高難度飛行特技和空中花式是如何產生的嗎？

以下只是衆多花式特技中之一二

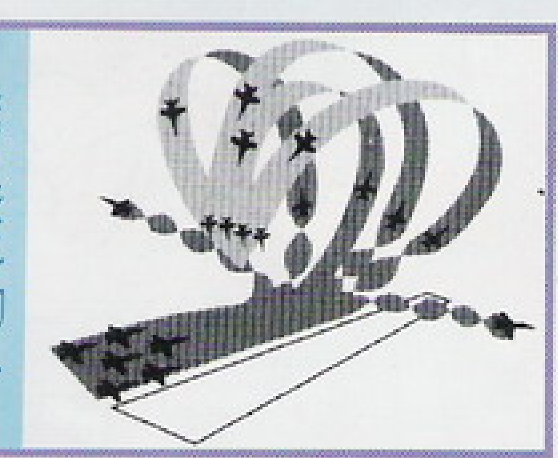
Angels

FLIGHT SIMULATION

OLADE

四機作360 度翻滾，5號機和6號機分別向左右作水平翻滾。





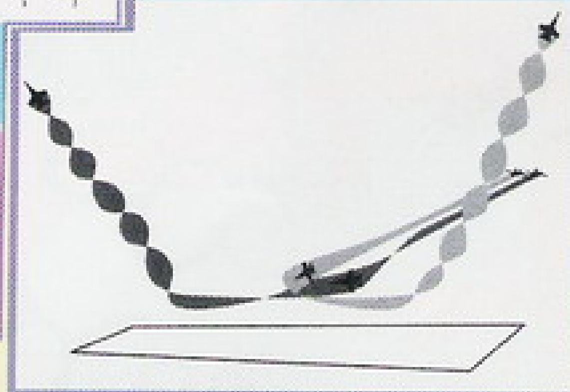


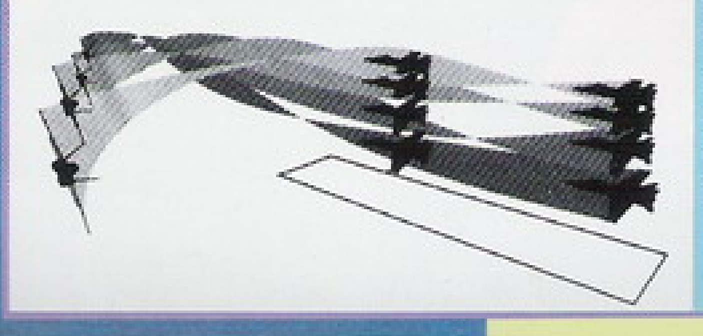
對向水平翻滾

兩單機作對向連續側滾，以極小的間隔通過。

兩機互相以大角度斜飛，再拉起機頭向上成80°， 作一連串垂直翻滾上升的動作。

交叉滾豎垂直滾





側滾解散

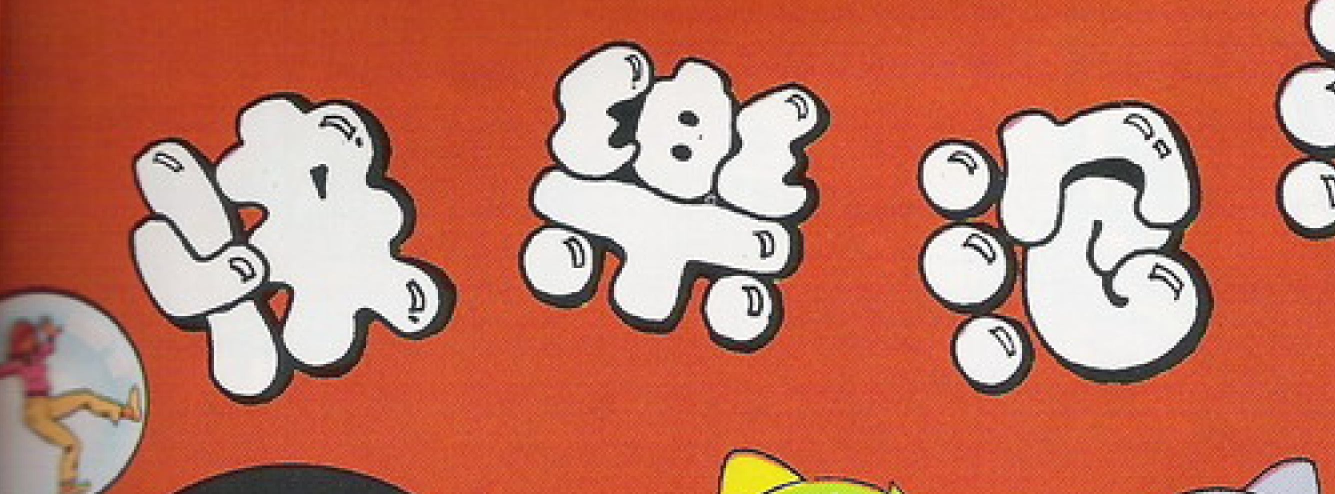
以波浪式側滾330 度後成一縱隊依序準備降落。

機　種：IBM PC XT／AT　記憶體：384K

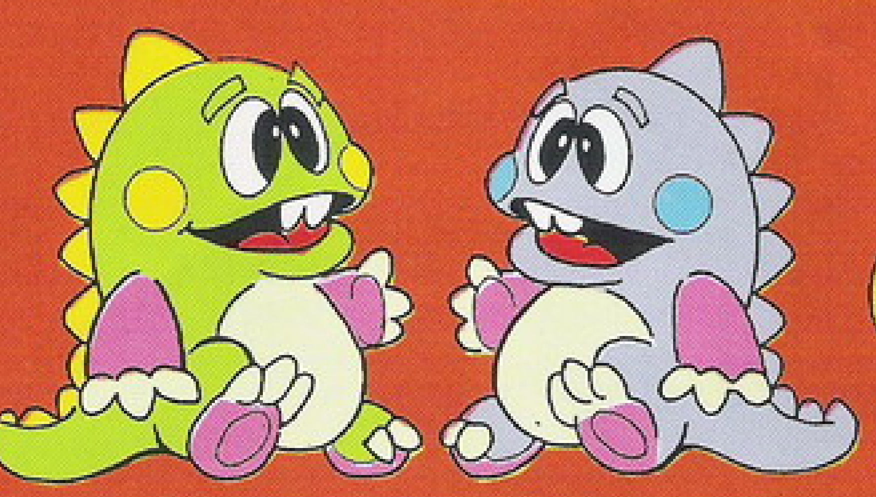
顯　示：單色版1片 另出CGA／EGA 版 2片　類　別：模擬

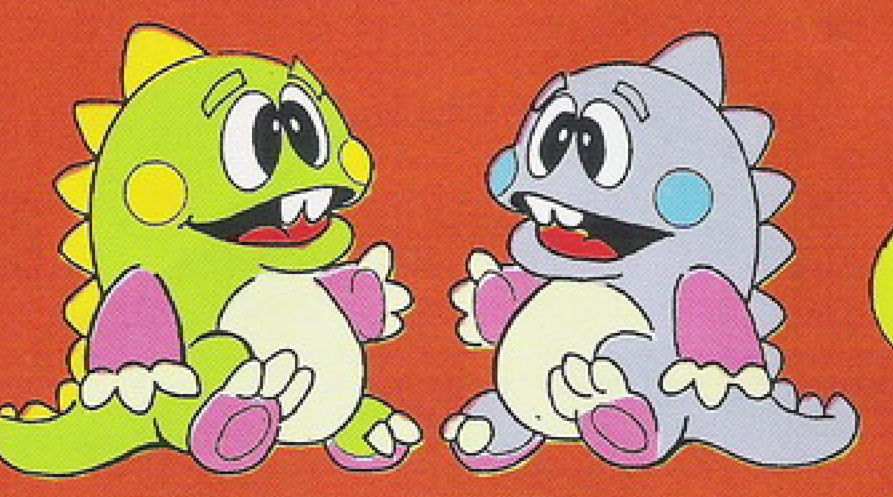

BUBBLE BOBBLE
小時候可曾夢想穿梭
在燦爛的彩色世界!!
快樂泡泡龍 從今起
便邀你一塊探尋五彩
繽紛的泡泡天地!!
TAITO
ARCADE SERIES

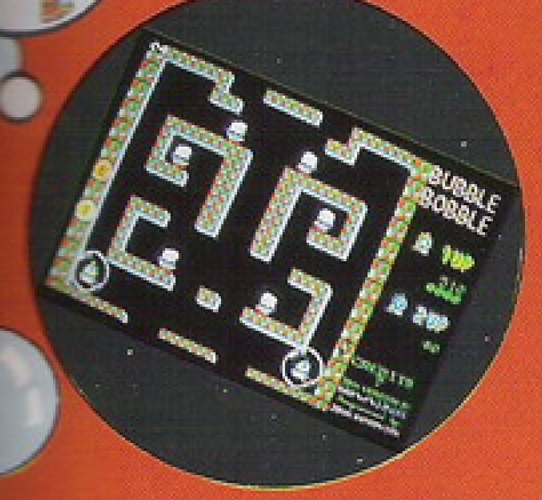
快樂泡泡龍



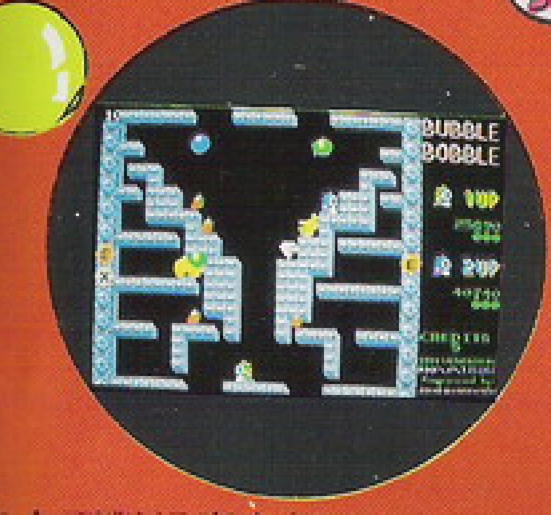




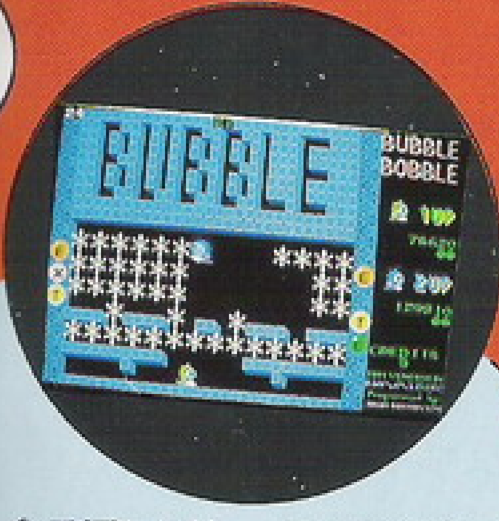




敵人已經蠢蠢欲動了，待圍住泡泡龍的泡泡消失後，就可進攻了。



哇！面對這麼多好吃的東西，眞令人忍不住垂涎三尺，你是否餓了呢？

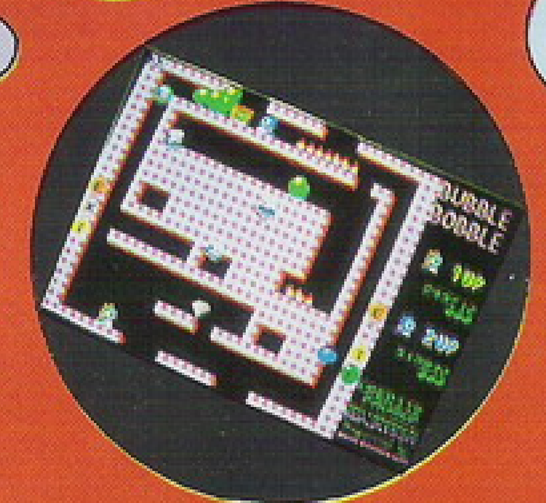


拿到聖水後，馬上變成加分畫面，讓你吃個飽。

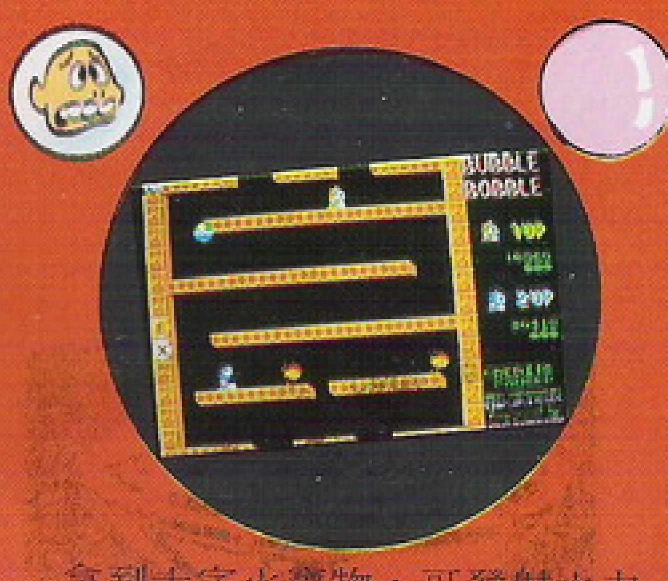
巴伯和鮑伯是一對快樂的學生泡泡龍，天天過著無憂無慮的生活，然而有一天他們卻聽說在遙遠的洞穴裡，有一群怪獸佔據了一批寶藏並擄走無辜的小朋友。這下子泡泡龍兄弟可真要生氣了，他們決定帶著獨門武器—泡泡球，前往由100個房間組成的洞穴，好好修理可惡的怪獸，奪回寶藏，救回小朋友。

這批怪獸的首腦人物是超級大酒鬼，它自己把守最後的關卡，而派出不下十種怪獸看守各關卡，有機械人、石怪、火怪、跳跳怪等，他們有的還會發射武器攻擊泡泡龍呢！但是可別因為這樣就畏縮了，泡泡龍有怪獸最害怕的武器—泡泡球，而且遊戲進行中還會不時的出現火泡泡、水泡泡、閃電泡泡及其他寶物幫助泡泡龍消滅怪獸。偷偷告訴你，還有好多好吃的點心哦！蛋糕、草莓、冰淇淋、漢堡……天啊！肚子都餓壞了……。

快樂泡泡龍是一個生動活潑又可愛的遊戲，它曾風靡全國，使眾生為之神魂顛倒。這次再度席捲 PC 舞台，媚力仍然不減當年；挾著支援魔奇音效卡的威力，更是來勢洶洶，擋也擋不住。趕快找位親朋好友，分別扮演巴伯與鮑伯，一窺五彩繽紛的泡泡世界吧！



利用火泡泡或其它藏有洪水、閃電等特殊泡泡來攻擊怪物，可省去不少麻煩。



拿到十字火寶物，可發射火力強大的火球射擊怪物。



巴伯和鮑伯聯手出擊，勝利必定屬於他們。

機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤／搖桿
片　數：2片
類　別：動作

支援魔奇音效卡　已出片

已出片

If it Moves Shoot it!

終極孤鷹

盡情開火吧！

把「敵我識別」拋到腦後，去他的「作戰命令」！因為——全隊只剩你一人孤軍奮鬥啦！！





這不是個程序煩人的冒險遊戲；也沒有什麼複雜的地下迷宮，但絕非瞎打亂撞就能過關的射擊遊戲。它考驗你手、眼反射神經的相互配合，以及對鍵盤／搖桿的靈活操縱技巧。在這場終極之戰裡，你必須把平日引以為傲的訓練成果發揮到極至！千萬別放過任何活動的靶子！！

單從本遊戲背景畫面的精緻度來說，便十分值回票價了。這些或具有蠻荒氣息，或異次元空間的戰鬥背景，風格十分獨特，即使在暫停畫面裡，融熔的岩漿或流沙仍然流動不已。在 VGA／EGA 中的進場畫面處理更是一絕，特設的緩衝區（下方顯示欄部分）可讓你暫時苟延殘喘，不過可別過份依賴它哦！小心它擺你烏龍！！

面對蜂擁而至的敵機，你的起始配備——單管雷射砲——武力稍嫌單薄了些，不過由敵機的殘骸所釋出的武器膠囊，則恰好補充不足之處。

雖然本遊戲僅提供 IBM 喇叭輸出音源，但數位化音效仍頗具可聽性。

每一關最後所遭遇的異形敵艦，都各有其弱點，就看你如何處理了！趕緊起動孤鷹號，好好地給敵人一點顏色瞧瞧吧！



M4雪曼坦克 SHERMAN

α一號呼叫總部！α一號呼叫總部！任務一順利完成，我軍無重大傷亡，靜候進一步指示！Over！

α一號！這裡是總部，請著即執行任務二；砲兵火力隨時待命支援！Over！

α一號收到了！α二號、α三號從右側抄過去，α四號先行清除前方障礙。我們走！

5、4、3、2、1
瞄準！發射……

第二次世界大戰中著名的M4雪曼坦克雷霆出擊！充分發揮你的戰，以靈活的戰術操縱瓦解敵人防線，用旺盛的砲火打得敵軍落花流水！

絕對不要只顧著欣賞戰場壯麗的風光，忘了執行任務，更不要在廣大的地域犯了飆車癮。要知道，敵軍可不會束手任你恣意宰割！

你是個軍事天才嗎？還[illegible]中的神射手？抑或是野[illegible]者？誰知道呢？可千萬別[illegible]先捐身為國捐軀的烈士行列中[illegible]

機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K

顯　示：單色／CGA／EGA
操　作：鍵盤／搖桿

類　別：模擬
片　數：2片

四川省

安裝魔奇音效卡

當你在遊樂場裡忙著一關關地征服四川省衆美女時，你可曾注意到口袋裡的銅板幾乎來不及「餵」這些大型的「吃角子老虎」呢？

現在你可以有更好的選擇了！軟體世界即將推出改編自大型電玩的 PC 版四川省益智遊戲。它不但保有原來的趣味性和可看性，更排除了大型電玩上的一大缺點———一旦卡入死局，除了再花錢續關，就只能乾瞪眼了！

接下來由主考官們為你介紹四川省的遊戲規則，要好好注意聽哦！

第二關主考官

葉山　　芳齡　18歲

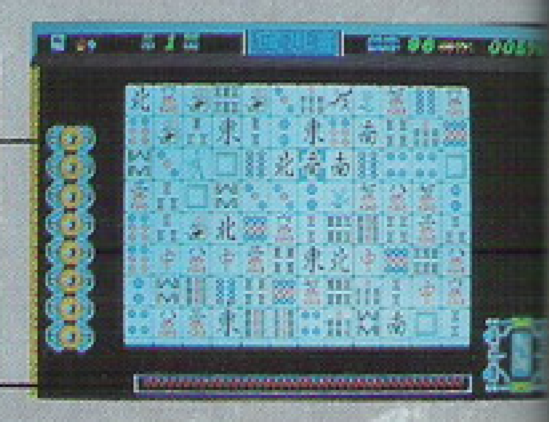
「四川省！很簡單嘛！！它和一般的麻將大異其趣，而且是在一個 8×12子的麻將棋盤上進行的。」



第七關主考官

矢沢美紀　芳齡　21歲

「對呀！以每次取走一對同花同點牌的方式，在我們限定的時間內取完所有的牌就算過關」。



進入遊戲時畫面左側的八卦提供 8 次輔助功能使用

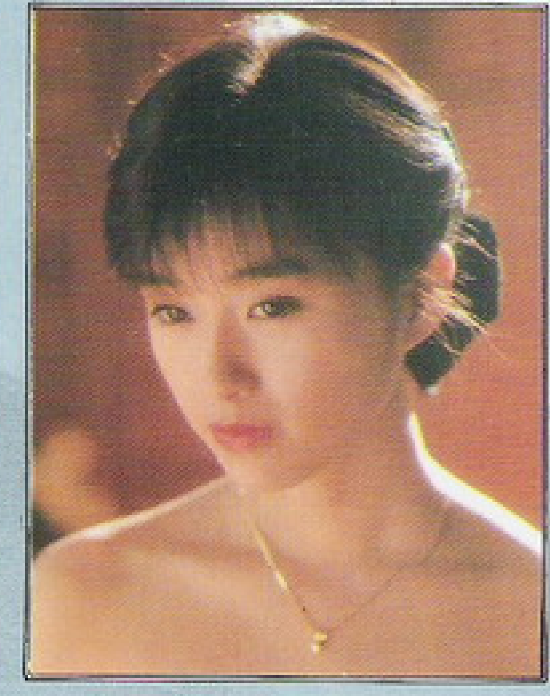
珠子的減少代表時間一點一滴的消逝

來自中國四川省的解謎遊戲

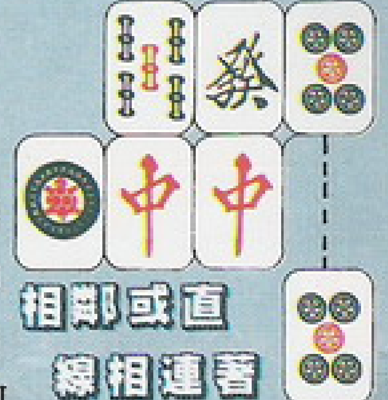
由美麗、活潑的女住宿生擔任主考官……



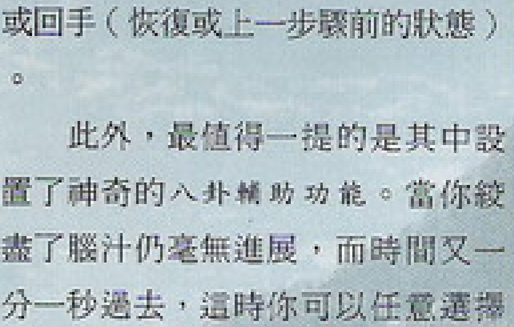
在緊張的時限下，你如何過關斬將，獲得美人青睞？



第一關主考官
酒井法子　芳齡　18歲
「取牌方式以兩張相同並且相鄰的牌便可取出。試試看就知道了！」



舍長
村上麗奈　芳齡　22歲
「有那麼簡單豈不太便宜你們了！兩張相同而不相鄰的牌，則須以它們的連接線在兩個轉彎之內可連接上者，才可取牌。」



連接線有
一個彎角



二個彎角

可別太小看這些美麗的女子哦！她們可是精得跟鬼一樣！讓這些鬼靈精擔任主考官，時間的限定可是隨關卡的進行愈來愈緊，簡直要令人窒息了呢！

改編後的PC版四川省同樣具有益智遊戲的刺激、耐玩、容易操作等優點，此外更增加了許多功能：

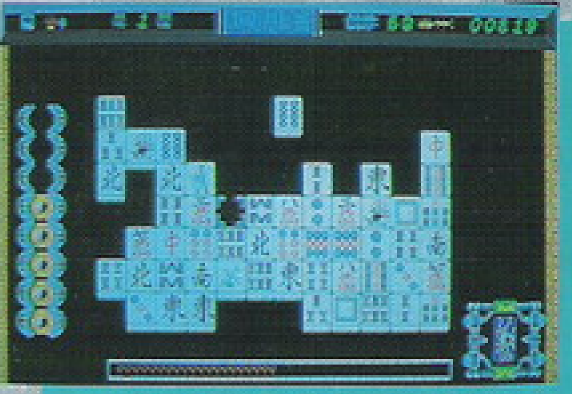
你可以藉特殊的功能鍵作暫停或回手（恢復或上一步驟前的狀態）。

此外，最值得一提的是其中設置了神奇的八卦輔助功能。當你絞盡了腦汁仍毫無進展，而時間又一分一秒過去，這時你可以任意選擇施展以下任一種功能：

1.不按規則，任意取出任兩張相同的牌。
2.按規則自動取出三對牌。
3.重新洗牌、重新排列。

因為這是在萬不得已的情況可以搬出來的法寶，不但減少了你幾絲悵惘，反而更增加遊戲的趣味性呢！

這個遊戲具有支援魔奇音效卡的功能，配合美妙的畫面，相信是你閒暇時最佳的消遣良伴。



每使用一次輔助功能
八卦便少一個



每取出一副牌仍可再
延長一個珠子的時間

加油吧！取完所有的牌主考官便親身為你打氣祝你下一關順利通過！



8×12的棋盤格子
清晰又漂亮

功能選定後，此處
便出現該功能之代
表圖案

Hard Drivin'

只要你來玩，
“帥”勁跟著來！

前方就是「亡命斷橋」了！他加足油門，速度指針在瞬間「破錶」，車子以最大馬力騰空飛越斷橋抵達對岸。車子的尾部先著地，保險桿在地面擦出一道道火星，看來他已經辦到了……慢著！！車子失去控制了！翻了好幾滾……車子起火爆炸了，整個衝出橋面護欄，像一團大火球……

一年一度的**特技飛車大賽**又將展開了，全世界一流的飛車特技好手都趕來參加，主辦單位為了滿足這些高手的品味，特別準備了最驚險的比賽項目：包括亡命斷橋、60度陡坡、30度斜坡道、迴旋道，以及最精采的360度立體迴轉道。這可是高手一試身手的大好機會。

這是一個特殊的賽車遊戲，原本是 ATARI 的大型電玩，玩者可以置身在車廂座內操作，在歐美很受歡迎。移植到 PC 上效果也沒遜色多少。它的操作幾乎完全模擬真實的情形，如方向盤的操作不像其他賽車遊戲說轉就轉，必須緩緩的調整，而且不能自動歸中；在高速時輪胎會打滑，使車子難以控制；與來車相撞時會因衝力而後退，這些特點是其他遊戲所沒有的。

最後一點：當你的車子撞毀後，電腦會以慢動作顯示所有實況，讓你檢討失事的原因。對於崇尚高速的狂飆族來講，這是另一個選擇。



這是個絕無冷場的過程，在 140 哩的超高時速下，你必須留神後面車輛的追撞和突然而至、忽左忽右的來車，這種刺激够“帥”吧！



一個改寫休閒軟體歷史的遊戲
—四川省

買四川，
遊四川

爲國內軟體界跨下另一個新的步伐

四川省

(C)1990 軟體世界出品

在目前「大陸熱」以所向披靡方式橫掃台灣之際，親愛的**軟體世界**發燒友們，你們是否正因某種原因，無法目睹此一夢想中的國度，而遺憾不已呢？現在只要你購買**軟體世界**的休閒軟體——**四川省**，你將有機會與各路的英雄好漢們暢遊四川省。

四川省是**軟體世界**將於四月份推出的新產品，其創作靈感源自於大型電玩。它的誕生是由於一群台灣休閒軟體新銳，本著其對休閒軟體的熱愛與期許，在數個月不眠不休的情形下才完成。此群新銳都有一個共同的理想就是邁進國際市場，讓台灣休閒軟體亦能在國際間佔有一席之地。**四川省**就是這個理想下的產物。

軟體世界將鼎力支持這個理想，也支持這個產品，於今年四月份產品發行後，將舉辦「**買四川省暢遊四川省**」，及全省**四川省**遊戲比賽巡迴賽等系列活動，舉凡參加者通通有獎，詳情可至**軟體世界**全省經銷商處洽詢。**軟體世界**並計劃透過全球各地友好軟體經銷商網，採同步發行。

所有**軟體世界**的發燒友們，如果你想知道**四川省**到底是一種什麼樣的遊戲，請在四月份產品推出時，買一份**四川省**吧！

朋友們！如果你也是休閒軟體新銳，請加入我們的製作行列！如果你也與我們有著共同的理想，那麼請以行動支持我們。



你自認是休閒軟體的新銳嗎？還是一塊未經琢磨的寶玉呢？

不論你擁有那一方面的天份——
新點子、編劇、動畫創作、
音樂處理、程式語言……
只要你想投身休閒軟體界
軟體世界願意全力協助你
完成你偉大的夢想！

軟體世界即將於四月中，
在台北正式成立休閒軟體工作室
三十五坪的空間
將提供你國內——
最先進的電腦器材
最舒適的創作空間

如果你目前已有設計好的休閒軟體，
或者你有休閒軟體設計的計劃，
請你詳細填寫下列表格
剪下或影印，連同軟體程式

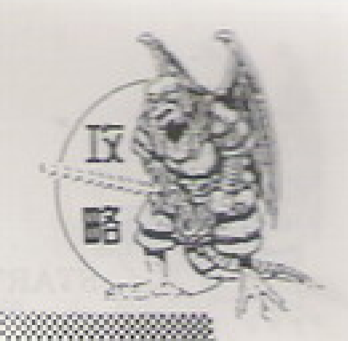
寄至：**高雄郵政28-34號**
軟體世界 企劃室

我們會在最短的時間內與你聯絡！



休閒軟體製作企劃書

著作人：________ 性　　別：________
地　址：________ 電　　話：________
程式名稱：________ 使用語言：________
遊戲類型：________ 顯示方式：________
操作方式：________ 需使用記憶體：________
磁片數量：______片 使用中文系統：________
適用電腦系統：（　）PC XT　（　）PC AT　（　）PS/2





聖戰奇兵 動作版 攻略地圖

嗨！各位玩家們新年快樂。你們玩得痛快嗎？想必不錯吧？農曆過年的壓歲錢要好好運用，可別因為軟體世界的遊戲太好了，全部買了下來



收藏，當心你媽媽不准你玩。那就真的只好「收藏」起來了。哈！開玩笑的啦。我們進入這次的主題吧！

跟已往不同的是，最後一關的地圖是用相機連續拍下來的。不賴吧？這是台北工作室的新嚐試，希望你會喜歡。

此遊戲並沒有太大的困難，又有接關。除了第四關，大多數玩家應不致有問題。

值得一提的是：每一件寶物都如同一把 KEY，唯有拿到寶物才會有另一條出路顯現。因此找到寶物是你的第一要務。

接下來是過關密碼選擇。一旦選錯，雖然可以繼續玩，但是寶物將不會出現，只得重新來過了。

趕牛神鞭了除了攻擊遠距離敵人外，還有一項重要的功能，就是效法泰山從這顆樹盪到另一棵樹：你必需把神鞭纏到圓木上才可以盪到另一個臺階上。

在第一關拿到科羅納多十字架後可輕易下來，你必須循原路回去才能找到出口。

在火車上你必須學會跳得適當及算好距離，站在適當的位置。依筆者的經驗，中央及邊上是最好的位置，不過得看情形。

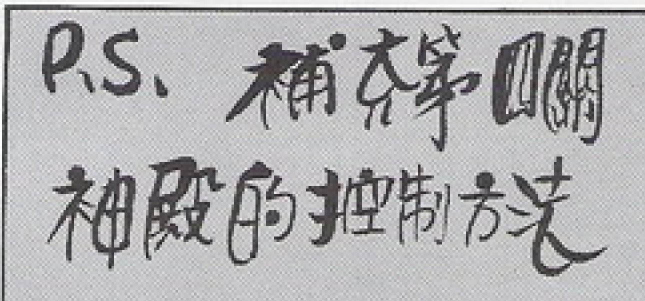
到飛船後，除了爬梯外，另一個方式就是直接跳下去，如此才有足夠的時間來準備打擊敵人。

好啦，緊張的時刻到了。你必須學會長跳及近跳。如此才能安然跳過。這關精彩得很！有死亡圓鋸，還有會消 失的地面，沒有兩把刷子是不行的。

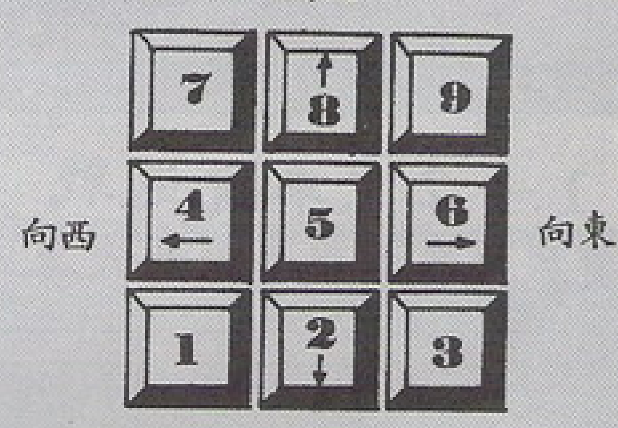
結局保證會讓你心跳加速，因為實在「有夠」讓人……最後兩個字，就由你來塡吧！

咱們下次再見！BYE!

/方善悅 & Boomeran



控制鍵　　向北



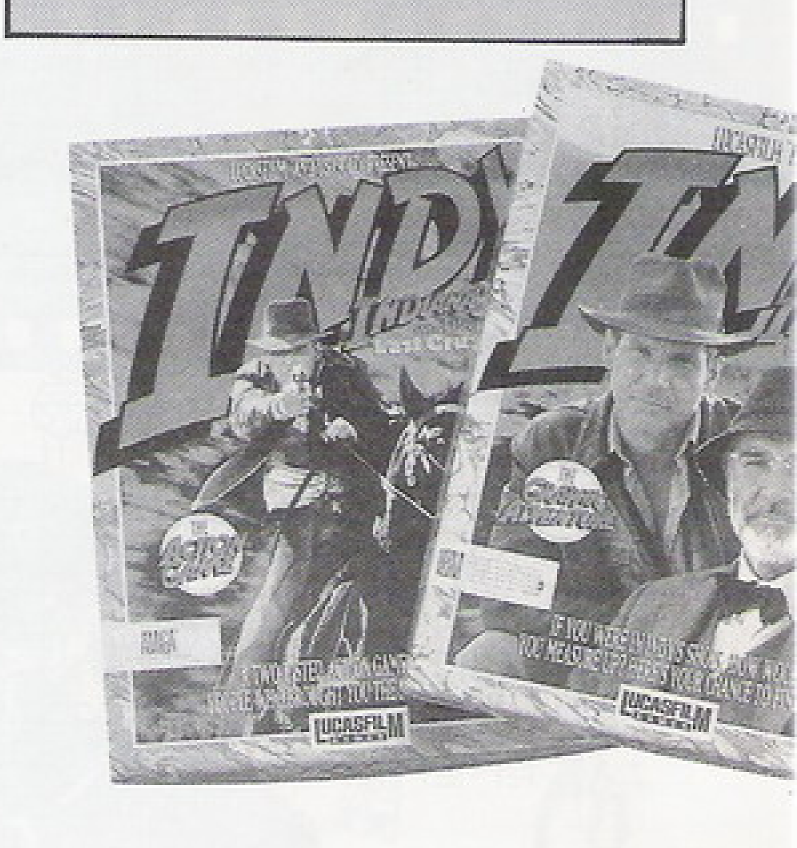
向西　　向東

向南

5 或空白鍵：原地向上跳

5 ＋ 6 鍵：同時按，向右上方跳

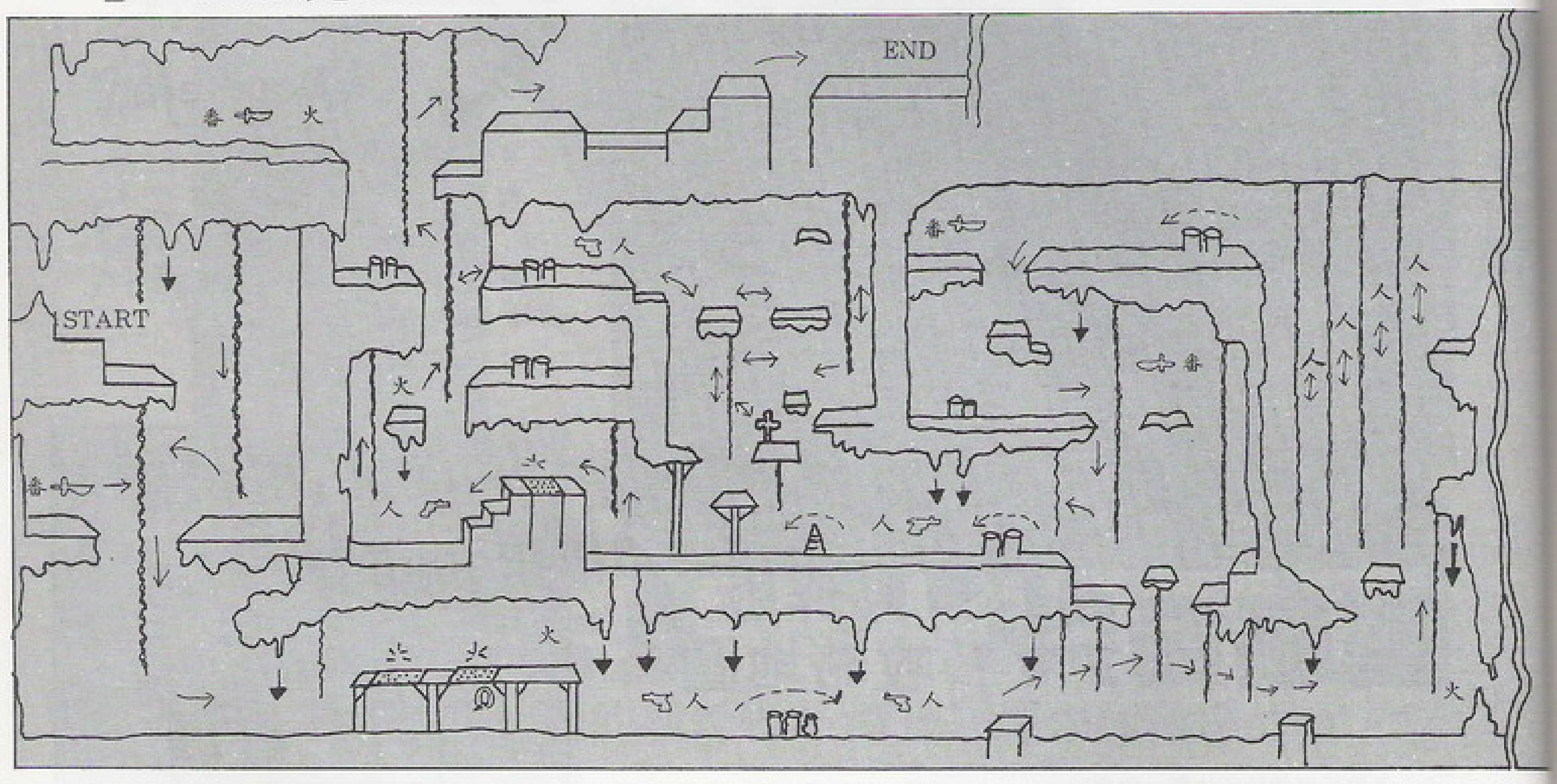
5 ＋ 4 鍵：同時按，向左上方跳





START ：起點　　↓：鐘乳石崩落　　火：危橋　　持槍的盜寶者
END ：終點　　番：持飛刀的印第安人　　◎：趕牛神鞭　　→：行經路线
火：火炬　　↕人：攀附繩索上的盜寶者　　✚：科羅納多十字架

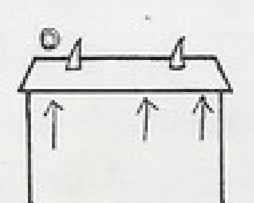
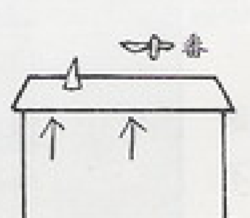
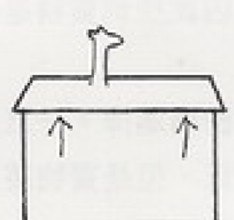
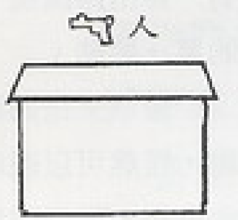
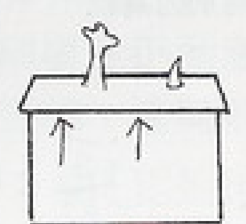
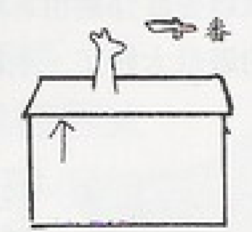
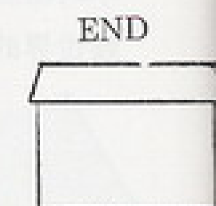
1—1.石灰洞穴

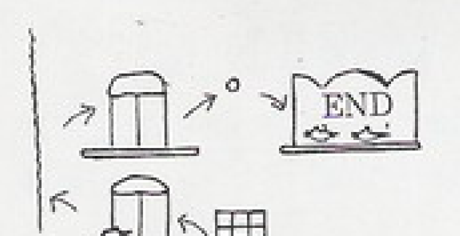


1—2.火車遭遇戰

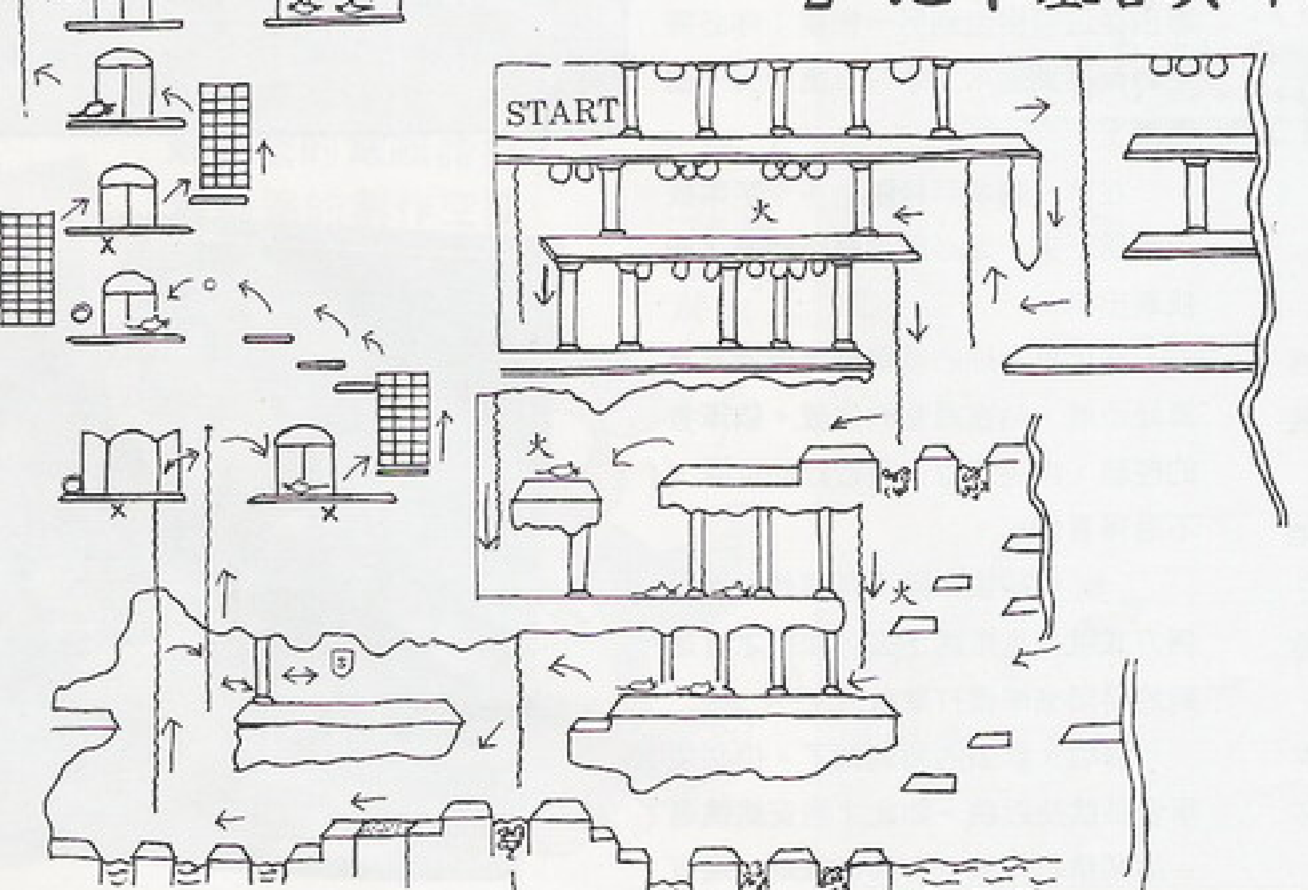
Δ：犀牛角　　番：持飛刀的印第安人　　人：持槍的盜寶者
◎：趕牛神鞭　　長頸鹿　　↑：較佳的立足點



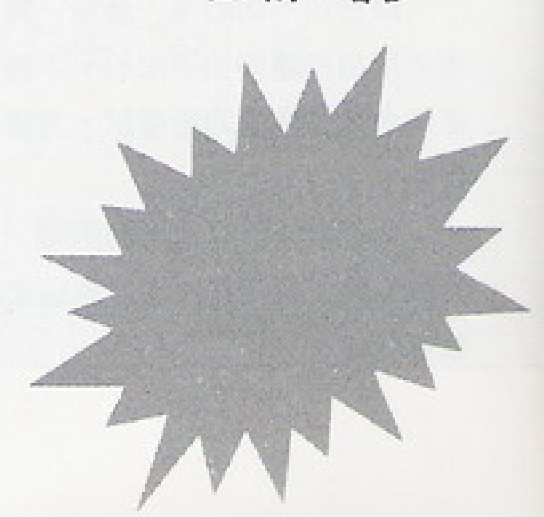


2 地下墓窖與布朗渥德城堡



勿失足掉入骷髏堆

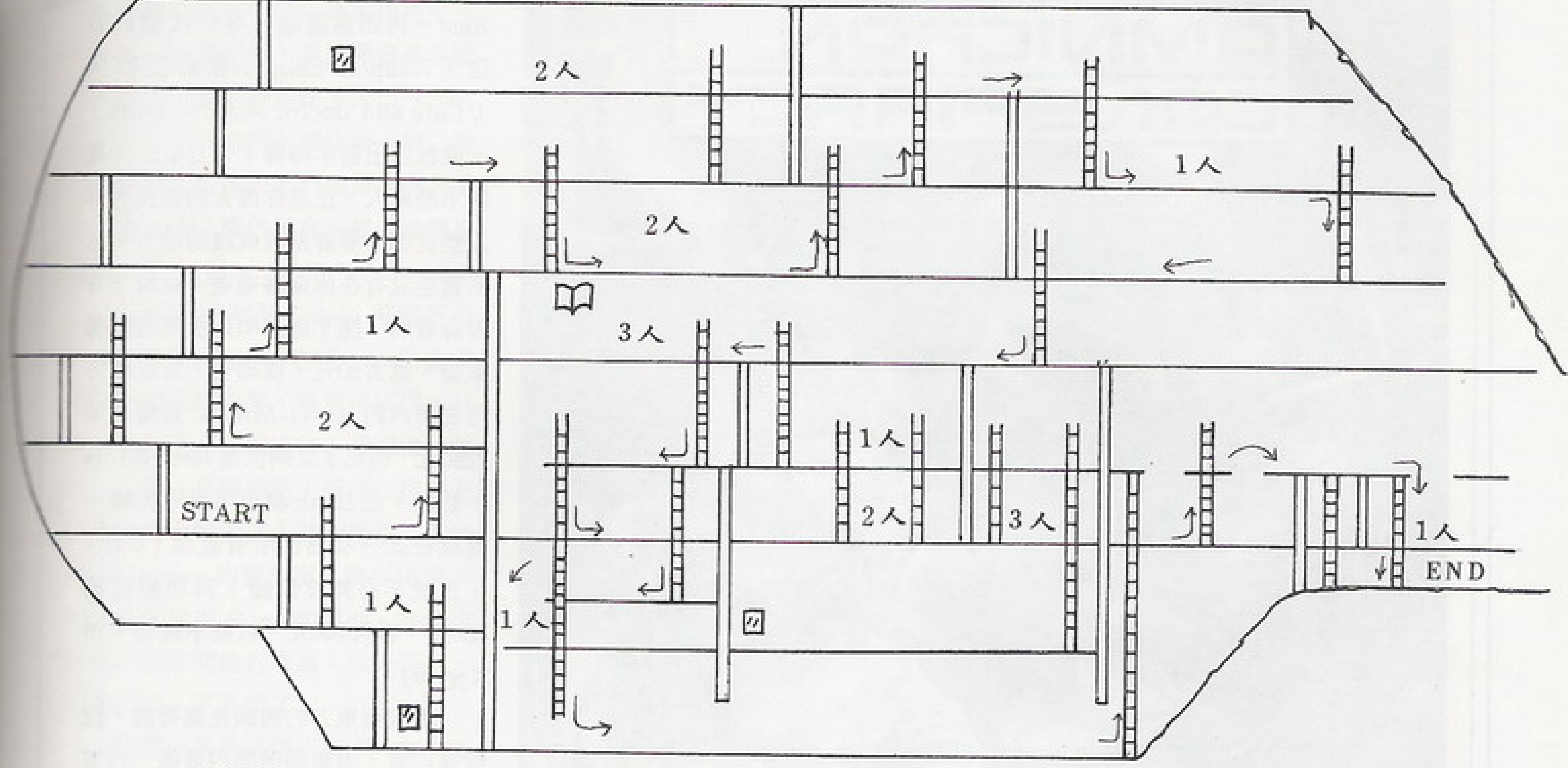
◯：天花板上的火球
火：火炬
老鼠
◎：趕牛神鞭
×：陽台窗緣會塌陷處
S：盾牌
○：木樁。用神鞭纏住，盪到另一窗台





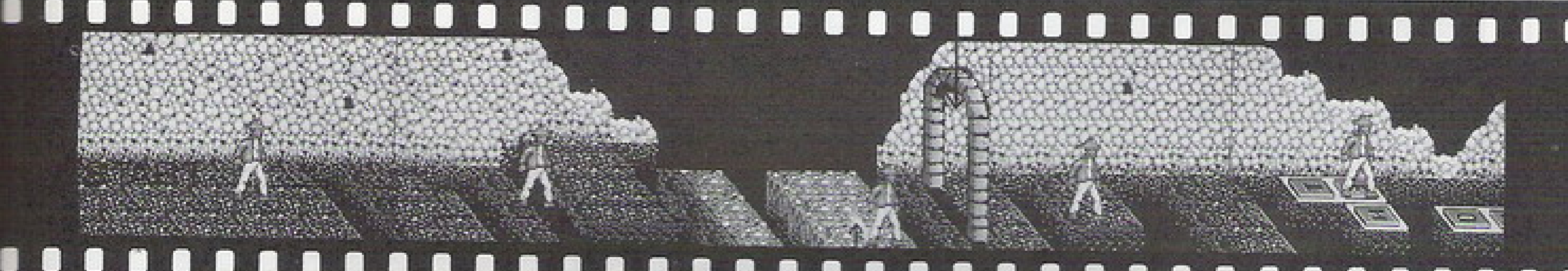


START：起點
END：終點
▢：通行證
📖：聖杯日記
↑：行經路綫
2人：衛兵數目

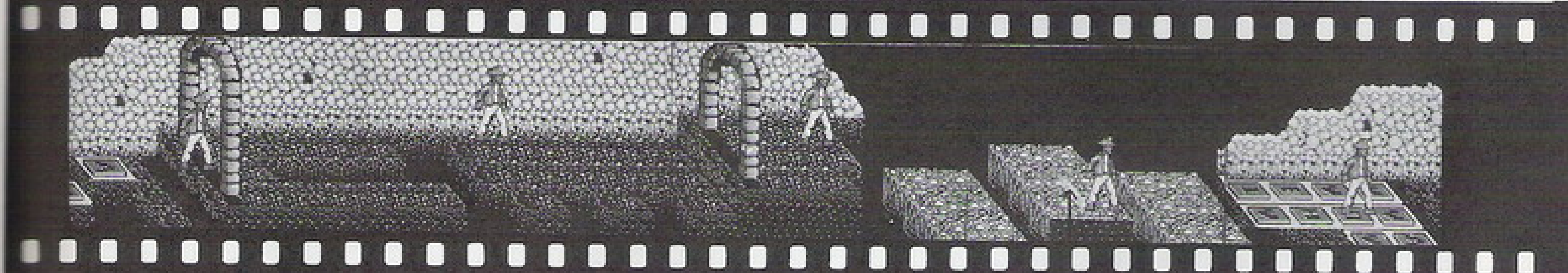


4.神殿

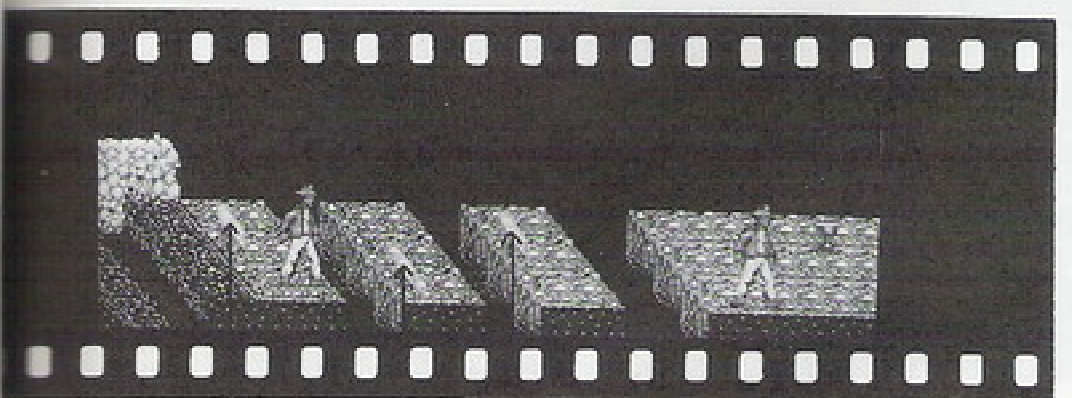
跳躍時須正對
拱門正中央



死亡圓鋸
到達時儘量往前站



死亡圓鋸　勿選靠牆側的走道



連續遭遇死亡圓鋸　終於取得聖杯了！



兒子・父親　各懷　鬼胎



Ace Power & L.S.M

完全攻略



你（ACE POWER）現在正站在Falcon 太空船的臥室中，當P.A.L. 來報告一切就緒時，就可以上 路了。Let' s go！

在到 Cron 之前，先認識一下 Falcon 上的設施，其實重要的只有在臥室之外點漢堡的機器。漢堡免費，吃了可以恢復 Life 值。至於臥室內的 Night Stand 可以放多餘的物品，放不下的可以放在床上。

在躍進前，請注意務必要先坐在駕駛座上，你可聽過有人站著飛行的？若你站著駕駛，船也會動，只是你將會被掛在駕駛台上，不但減少你的 Life 值，而且姿勢十分不雅，實在有損你警長一世英名。

到了 Cron 後，利用船上的傳送機傳至警局，Drek 已在等你了。跟著他乘電梯到六樓見長官，與 Receptionist 交談之後得知長官室內不准攜帶武器，所以你進去前要把槍放在接待室的桌上。進去後，長官會派你去調查 Blackstar 太空船上的慘案，並對你耳提面命一番，最後告訴你Blackstar 的座標711509。出了長官室拿了槍，到五樓的補給室和補給員談一談，他會免費替你加滿燃料，而此後也只有此處可以補給燃料。回到座艙，啟程趕往 Blackstar，到達後向右走至 Falcon Hatch 用 Card Key開門至 Blackstar，哇，滿地的屍首！到控制室查了電腦，得知艦上搭有三名乘客及 Stardust 藥品。在死去的特工旁發現了倖存的機器人，它說艦上的 Stardust 和 Dr.Quatto 在 Sarbai 人的攻擊後被劫走，其他人則被殺光。

回到 Cron 到街上打聽打聽。先在街上看到一隻半人半鼠的生物，如果你沒帶警徽而和他交談，他會賣你一顆 Dexboose（就是 Night Stand 上的那一種），20元，吃了可以恢復 Rest。再四處逛逛，可以找到武器店（Weapon Shop）、餐廳及診所（Cafe and doctor）和銀行（bank）。武器店出售手榴彈，一旦引爆，死的不是別人，正是你偉大的警長。你還想買嗎？餐廳是最坑錢的地方。診所醫生只有在你重傷奄奄一息時才肯替你看病，開了處方叫你去隔壁藥房拿藥，處方20元，藥40元。若無處方可在所內的 Rx-O-MATIC 買藥，要花80元，但吃了立刻恢復 Rest 與Life，值得。在 Bank 處可用卡片提錢，建議在此一次提出所有款項（650），日後不必奔波領錢。再加原有的100元，共有750元，只要不亂花，用不完 的。

走到街東方的盡頭是圖書館，沒啥書可看，但裏面房間內最後一台電腦是一個秘門。走進去有個白袍人會帶你去見他們的首領，首領會告訴你他們 Mentant 的許多事，包括 Mentant 的分裂，和背叛的 Mentant 濫用 Stardust 藥品來增強心智力量。最後他提供你到 Delphi 調查的線索，座標927325。

出了圖書館換條街繼續逛，到了 KLIEN S.T，找到 Electron 買兩張唱片，別忘記付錢。再到 Real Estate 利用 Listing Computer 找到三個星的座標，其中有一個在 Cron 星系內，已售出了（sold）（註）。

再走到 Mind-Ei-Tavern，會先有個癟三出來說些廢話。別理他，站一會兒，有一位叫 Bellows 的會和你打招呼，並請你和他回家，有重要情報告訴你。相信他，走吧！

走了半天，終於到 Bellows 的家了。一進門，危險！是 Sarbai 人。快開槍，否則你就完了。裏面也有一個，也宰了。這並非 Bellows 的圈套，所以別傷害他。聽完 Bellows 的話，找到 Green Tatto，左邊的房間內有個酒櫃，推開它發現裏頭是個隧道

一進隧道，會先遇到一隻老鼠。別打死牠，否則會被以傷害無辜生命的罪名判無期徒刑，至於機器殺手就不用客氣。你將發現除了入口外另有三道門，第一道門內沒什麼，第二道門打不開，最後一道門則與機器人工廠相通，而工廠內另有一個傳送器是通往 Delphi 的。

利用傳送器至 Delphi 可省下不少事。到了 Delphi 之後，一出倉庫即遭受警衛的攻擊，既然是同行，打昏他就行了。逐屋搜查，發現這一層樓（四樓）是實驗室，有兩位科學家會告訴你有關儀器失踪的怪事。若找到 Galloway 的實驗室，請先出來，先到三樓找到 Rand 的房間，在此你將有幻想空間般的奇遇。唉呀呀呀，兒童不宜，不多說了。

休息一番後該辦正事了，在搜查過 Rand 的客廳後，找到了 Card key 和信，得知 Rand 居然是 Sarbai 的一員。再搜過 Dr.Galloway 和 Dr. Quattro 的房間，找到了一些 Stardust，及幾封信，知道 Galloway 和 Blackstar 慘案關係重大。事實上，他就是背叛的 Mentant，使用他的電腦後，他就會自己來找你。由於你握有確實証據証明他是兇手，可以殺了他。再上四樓，用 Rand 的 Card key 打開實驗室，用 Note talking computer 証實了你的看法，並得知 Quattro正在進行毀滅 Cron 的計劃。這怎麼得了，快去找 Rand，把她解決掉。

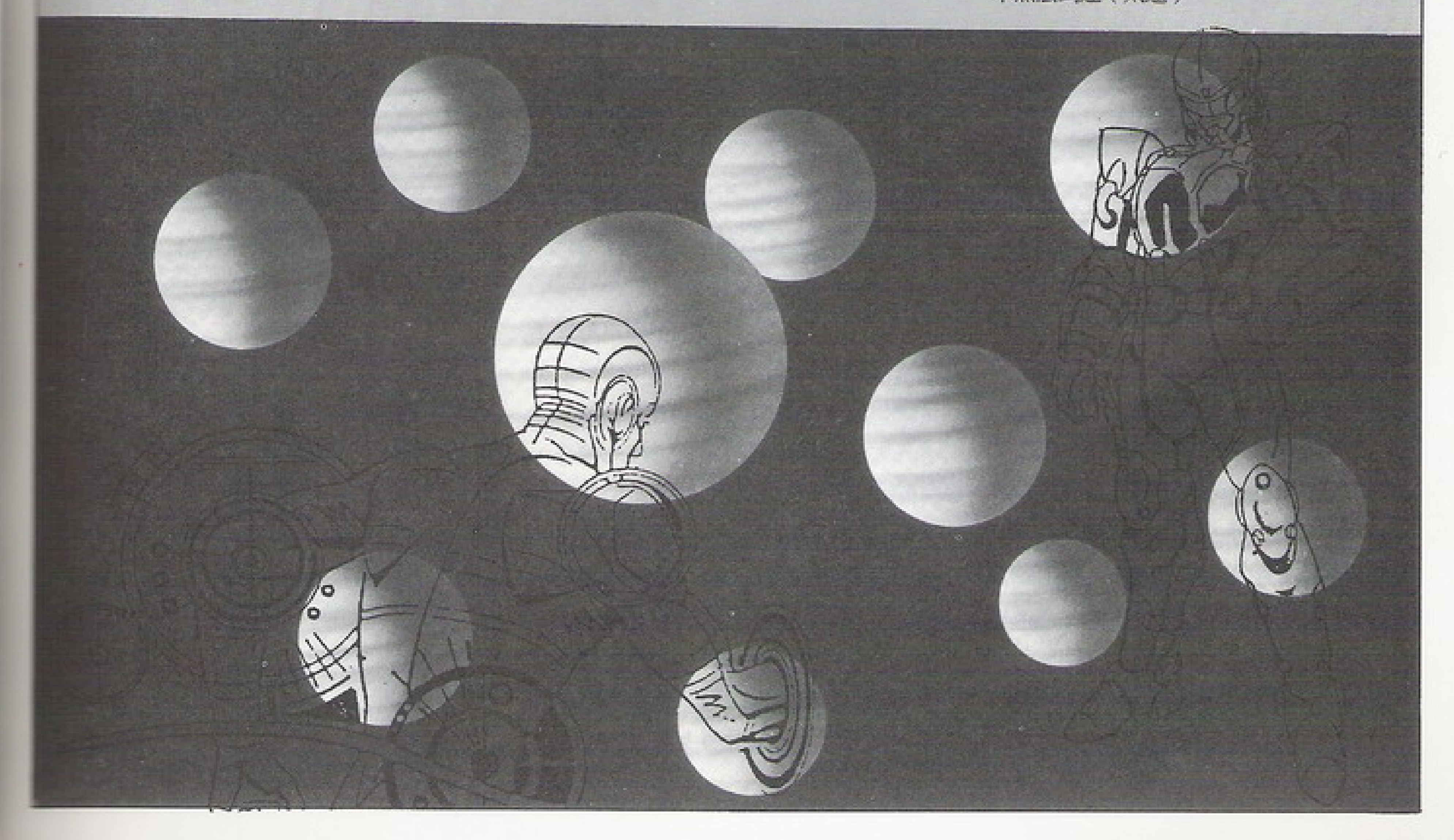
該是解決 Quattro 及背叛 Mentent 的時候了。循原路回到 Cron，由 Rand 實驗室的資料，知道 Sarbai 的基地在563381。到了那兒，請集中注意力，小心地找出並殺死所有的 Sarbai，最後找到 Dr.Quattro 及他的 Death Ray。一見到 Quattro 得即刻找槍射殺，如此 Cron 便免於毀滅了。

你以為 Sarbai 的威脅解除了嗎？沒有。事實上，Sarbai 早已想對付你，你已成機器殺手的獵物了。回到酒吧後的隧道，找到那打不開的門，用 Rand 的 Card key 插入，應聲而開。幹掉守衛，使用 Master Computer，選擇 View Program，你會看見 Sarbai 人的一些計劃。看完之後將 Marry Banillo Disk 插入 Mactor Computer 中，選 Use，再 Droid Progrom，最後 View program，這部電腦便報銷了，殺手對你的追殺也就此解除。

最後走到 Bank 旁找到 Frug（他是遊戲結束的關鍵），脫下警徽和他交談，他會賣你一只雷管。拿著雷管，帶上警徽，（此時請確定口袋中至少留有一個物品空位）找到 KLIEN S.T 上背叛 Mentant 所建立的 Temple。先買朵紙花，再走進右邊的房間，有人會叫你不許進去，別理他，走你的。到了裏面的房間，殺了守衛，走向骷髏頭，裏面全是易燃化學藥品，雷管的用途已相當明顯了。還不快動手？出來後再打死門口的守衛。只聽到一聲巨響，大事成矣，快回總部邀功領賞吧！

到了長官那兒，他當然對你鼓勵一番，讚美你的表現，並且為你準備了盛大的頒獎儀式，所有的榮耀齊集一身。只是想起了 Rand，不免有一點若有所失的感覺。

註：與案情關聯不大，其餘二個根本無法到達（太遠）



國王密使Ⅳ

蘿塞拉的冒險

完全攻略(二)

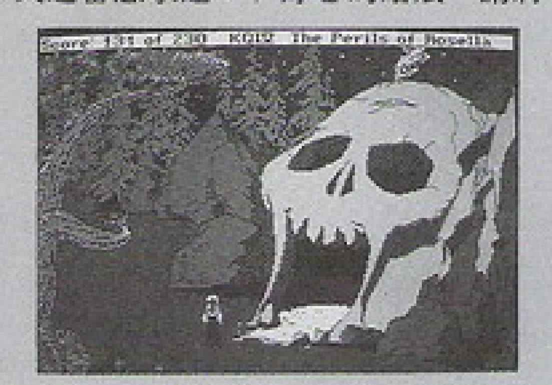
/MiMi

廿四、骷髏洞穴：護命蜣螂、殭屍喪膽

蘿塞拉奔出洞穴後回頭一瞧，發現那聲如宏鐘的丈八巨人並未追出洞來，大概是長久蟄居洞內，眼睛畏光吧。她也無暇多想，隨手揮熄了燈〈turn off lantern〉後，走至瀑布旁，奮力游了出來。

她游出瀑布，抖了抖水珠，接著朝北走去。經過墓園及鬼魅般的森林後，又來到那神態可怖的骷髏洞穴前面。原先不打算進去的，但她想到那三名獨眼女巫在失去玻璃眼珠後，也許已痛改前非，不再草菅人命，所以才決定入內看個究竟。甫進洞穴，即有一位女巫循音辨位，隨手拋了一件物品到蘿塞拉的前面，三人並齊聲哀求道：「這件寶物請收下吧，有了它就不怕殭屍侵擾，妳會用得著的。現在，請將玻璃眼珠還給我們吧。」

正當她猶豫之際，最年長的女巫又連番懇求道：「好心的姑娘，請將玻璃眼珠還給我們吧，嗚……」

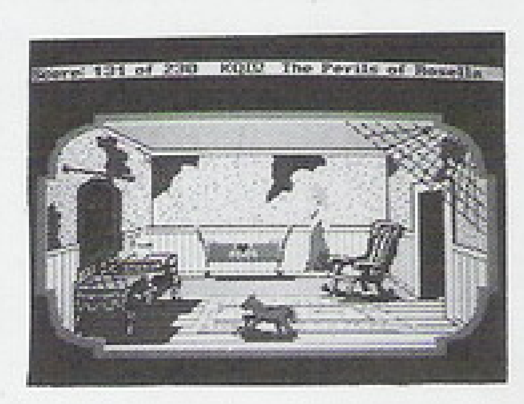


平素菩薩心腸的她，此時真有點心軟了。她看到前方地面上，正放著一樣女巫們稱作寶貝的飾物。那東西係以黑曜石雕鑿成蜣螂形，不知其功效是否如女巫所說的那般靈驗？她半信半疑地俯身拾起該物〈take scarab〉，正準備將玻璃眼珠交還給女巫們時，猛然瞥見她們那副在惶恐神態下的狡猾眼神，不由得心裏發毛。她猶豫了半晌後轉身離開洞穴，只聽背後響起女巫們一連串惡毒的詛咒聲，大概是痛叱蘿塞拉不守信用吧。

廿五、嬰兒鬼：早夭嬰靈、哭鬧不停

出了骷髏洞穴後，抬頭看看天色，發現明月已上柳梢，這下蘿塞拉的心裏是更加著急了。雖然已取得救治父王生命的神奇果實。然而奪不回吉妮絲的護身符，自己終將困居此地，更何況還有潘朵拉盒子的問題。她愈想愈煩，踏著月色信步走著，竟然回到了那幢陰森的古宅前面。她陡然想起上次進屋時並未徹底搜尋，也許潘朵拉盒子正藏在屋中某個角落也說不定，於是她鼓起勇氣，開門進去〈open door〉。

蘿塞拉進入屋內，不經意地瞥了落地型掛鐘一眼〈read clock〉，發現已經是9點11分了，正當她思索著先從那兒找起之時，又聽樓上傳來一陣陣嬰兒的啼哭聲。她好奇地循著聲音上樓，往左進入房間。這裏似乎是主臥室，但因長久無人打掃，所以到處都掛著蜘蛛網，傢俱上盡是灰塵。這時那嬰兒啼哭聲又再度響起，原來是從主臥室左側的房間傳出來的。她走進去後，看見房間上有一張嬰兒搖籃正左右輕晃著。那搖籃沒人推，怎會晃動呢？蘿塞拉滿腹狐疑地趨前一看〈look into cradle〉，天哪，裏面空空蕩蕩，啥也沒有。她不信邪地探手進去摸索，仍是一無所有。此時，那嬰兒哭聲突然從搖籃內響起，嚇得她連退三步，這下當真活見鬼了。



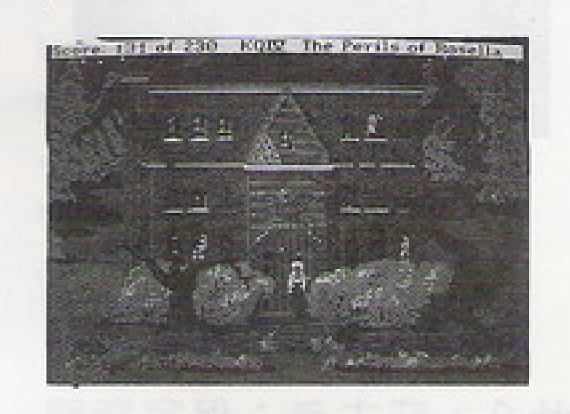


她驚魂未定地一路衝下樓去，奪門而出。

蘿塞拉奔出大門後，驚慌失措地往西行去。她朝南而行也就罷了，偏偏要往墓園裏頭竄。西邊墓園白天已是令人毛骨悚然，夜幕籠罩之下更是倍覺陰森。她到達該處後啥也不想，只想趕快走過。正當她走到墓園中央時，微覺陰風襲來，三具面目猙獰的殭屍從地底爬起，向她張牙舞爪地追來。她嚇得兩腿發軟，不聽使喚。眼看那些殭屍將要撕裂生吞**蘿塞拉**時，她身上的蜣螂形飾物登時產生神力，將那三具殭屍化為一灘血泥！

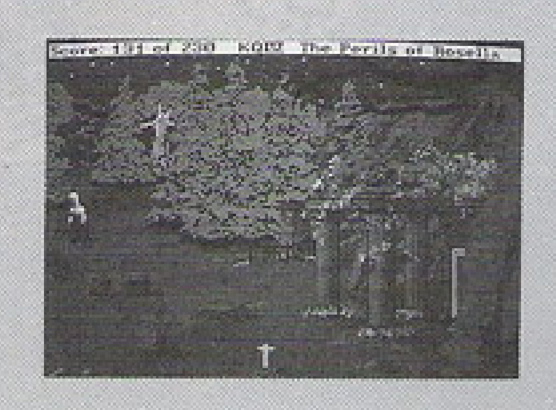
驚魂甫定的**蘿塞拉**，靠著北方的一塊墓碑喘了口氣後，正欲轉身離去之時，那上面的碑文吸引住她的目光，只見其上寫道〈read stone〉：「嗚呼哀哉！吾子海瑞（Hiram）生年屆滿半載，即於1553年11月11日遭遺病故，吾夫婦哀毀逾恆，難忍此西河之痛，特立此碑以誌思念，立碑人：愛得溫・包奈特、莎拉・包奈特（*Edward and Sarah Bonnet*）。」

她細讀碑文，猛然想起那鬼屋樓上的嬰兒鬼，這墓碑該不會是他的吧！她想到那來不及長大的嬰兒，心中便覺得十分悵然，要怎樣才能使他安息呢？她思忖了半晌，想到墳前地下也許埋著一些當年隨他入葬的心愛玩具，於是就拿出鐵鏟，動手挖了起來〈dig〉。挖了片刻，赫然掘出一銀色的發聲玩具（silver baby rattle）。她高興地拿起來後，直奔鬼屋，在開了門後〈open door〉直奔樓上的育嬰房，發現那嬰兒鬼啼聲依舊，搖籃亦伊呀晃著。她趨前將玩具放進搖籃裏〈drop rattle in cradle〉後，那哭聲徒然停止，而搖籃也不再搖晃了。



廿六、吝嗇鬼：生前吝嗇、身後蕭瑟

正當她為嬰兒鬼安息而感到心中喜樂之際，突然間從樓下傳來一陣刺耳的鐐銬曳地聲，其間夾雜著痛苦呻吟。**蘿塞拉**離開主臥室，站在樓上的走廊往下一瞧，天哪！一具衣衫襤褸的傴僂老鬼正拖著沉重鐐銬吃力地走著。看他的樣子，好像在找尋什麼重要東西似的。他遍尋不著後，便走進西角落去了。**蘿塞拉**等他消失後，立刻下樓奪門而出，她真不敢想像那鬼屋裏頭到底還有多少鬼怪。原來她想一走了之，但想到自己既然已幫了嬰兒鬼一個大忙，索性就好人做到底算了，反正有蜣螂飾物保護，也不怕殭屍侵擾。她決定好後，再度進入西邊墓園。原先以為已經被消滅的殭屍，又再度從地底爬起，但也再次被她的護身飾物解決。她沿著墓碑一路尋去



，終於在西側的墳塚上，看到一段碑文〈read stone〉，似乎和那老鬼相關。碑文大致描述一位名叫紐貝力・威爾（Newberry Will）的人，於1643年病故。可惜他生前為人吝嗇，所以死後沒有任何人會想念他。

蘿塞拉確定無誤後，便拿出鐵鏟挖了起來〈dig〉。挖了半晌後，挖出一個裏面裝滿金幣的小袋子。她俯身拾起來後直奔鬼屋，開了門〈open door〉進入屋中不久，即聽到陣陣刺耳的鐐銬聲，那個吝嗇鬼果不其然又從東側餐廳走了出來。她趨前將金袋交還給他〈give coins to miser〉。那老鬼貪婪地抓過金袋後，須臾不見踪影。

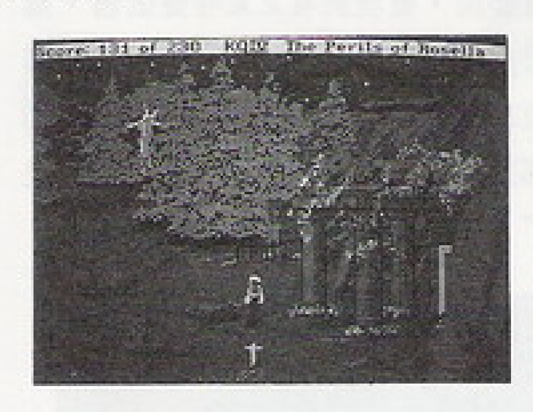
廿七、俏麗鬼：柔情深種、天長地久

她送還金袋後，即聽到樓上隱約傳來年輕女孩的啜泣聲。她好奇地上樓，進入右側門。剛進去不久，只見前方搖椅上浮出一具纖秀的倩影。她仔細一看，原來是位和自己年齡相若的俏麗女鬼。看她掩面嗚咽，哭得十分傷心。**蘿塞拉**問了她半天，她也不答半句，看樣子又像前兩者那般，遺失啥心愛寶貝在墳墓裏了。**蘿塞拉**十分同情她，便下樓出門去為她找尋遺物。她想起西墓園裏頭的碑文，似乎沒有一處和那女鬼有關，便轉身往東側墓園行去。

到了該地後，又有三具惹人厭的殭屍出來騷擾，照例又被**蘿塞拉**一一解決。她找了半天後，終於在墓園左下角找到了。只見碑文記載〈read stone〉：「貝蒂・卡登（Betty Cowden）生於1650年，卒於1669年。在某日男友發生海難後，即因悲傷過度而香銷玉殞。」**蘿塞拉**讀完碑文後，好生感動。她哀傷地拿出鐵鏟，挖了片刻後〈dig〉，找到一個項鍊墜盒。拾起它後，她返回鬼屋〈open



door〉。上樓找到那深情款款的俏麗女鬼，將盒子交還給她〈give locket to ghost〉。那嗚咽的女鬼收下後即煙消雲散。



廿八、莊主鬼：保家衛國、功業彪炳

蘿塞拉正想離開房間時，突然聽到樓下傳來陣陣哀嘆聲。她好奇地循音走去，當她走到樓上的扶欄邊時，看到樓下隱約浮出一道鬼影。她仔細看去，原來是位衣冠楚楚的跛腳紳士。只見他到處尋覓，但是似乎一無所獲。蘿塞拉等他消失後，下樓出門前往西側墓園，因為她記得那裏似乎有段碑文和他有關。

到達該地，照例解決了三具殭屍後，蘿塞拉就開始找起。這次在右側算來第二個墓碑上找著了。她詳讀碑文〈read stone〉，只見其上寫道：「寇寧斯拜莊主（Lord Coningsby），生於1559年，卒於1626年。現正安詳地長眠於此。他是一位清風亮節的紳士，也是個驍勇善戰的勇士。終其一生他盡忠國家、捍衛疆土。」

蘿塞拉念完碑文後，便取出鐵鏟在墳前挖了起來〈dig〉。約莫片刻，挖到一枚榮譽勳章。她拾起它後，走回鬼屋，開門〈open door〉進去。

進入鬼屋後，她在客廳中找到莊主鬼。將勳章交還給他後〈give medal to ghost〉，他即帶著滿足愉悅的神情消失了。



廿九、淘氣鬼：活潑頑皮、聰明伶俐

蘿塞拉正想喘口氣之時，突然客廳右上角落浮出一個淘氣伶俐的小鬼。他頑皮地對她扮鬼臉、咭咯笑個不停。當蘿塞拉正疑惑之際，那小鬼即走出客廳，往樓上走去。蘿塞拉跟在他後頭亦步亦趨地走入樓上右側門，再爬上通往天窗（trapdoor）的樓梯〈climb ladder〉。上了閣樓後，只見那小鬼坐在一口箱子上，對著她裂嘴而笑。那神情好像有事相求的樣子。蘿塞拉是個聰明人，一看心裏便明白了。她小心翼翼地爬下樓梯後〈climb down〉，走至樓下，開了門自奔東側墓園。

到了東墓園後，她又找了一陣，才在左上角落找到一段相關碑文，細讀之下〈read stone〉，方知此處埋著的是位名叫威俐（Willy）的小男孩。她確定後拿出鐵鏟，動手開挖〈dig〉。約莫片刻後，挖到一隻玩具馬，她俯身拾起來後，奔回鬼屋，開門進去〈open door〉。

（待續）





〈注意事項〉

1. 在骷髏洞穴中，切莫在拾取蜣螂形飾物後，將玻璃眼珠還給三女巫，否則會被丟到大鍋裏烹煮。
2. 在鬼屋裏看掛鐘，時間是隨機變動的，不會固定在9點11分。
3. 嬰兒鬼墳墓上的碑文如下：

"To the ever living memory of Hiram Bennet, baby son of Edward and Sarah Bennet, Who by a sudden-surprise fell asleep, the11th day of November,1553. Aged 6 months"

4. 吝嗇鬼墳墓上的碑文如下：

"Here lies Newberry Will. His life was finished because he took ill, But none'll miss him, he should've been wiser. This his own fault, for being such a miser."

5. 俏麗鬼墳墓上的碑文如下：

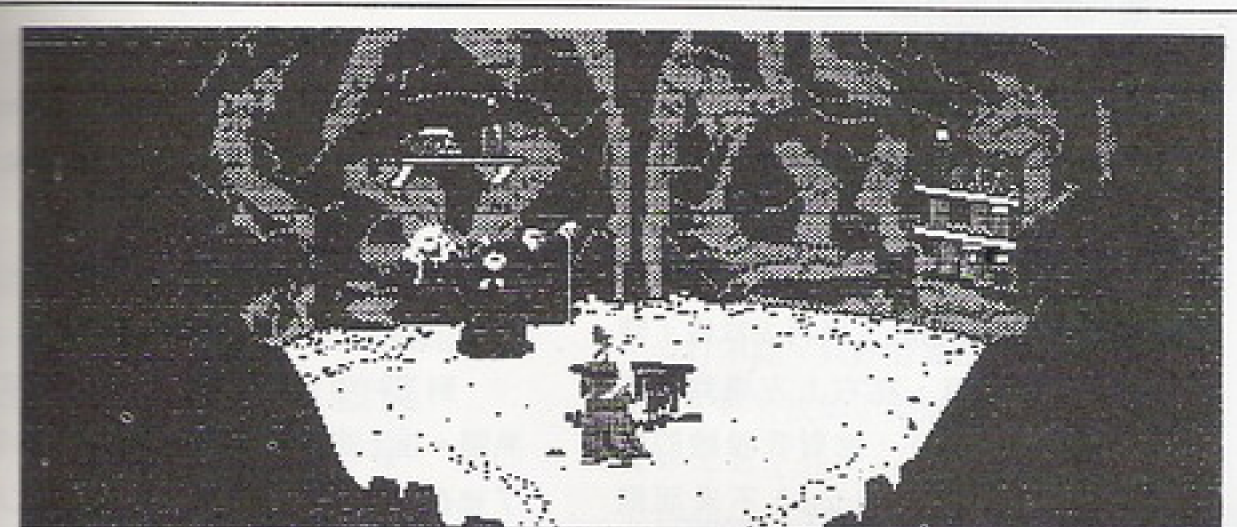
"Betty Cowden 1650 to 1669. Here lieth the body of Betty Cowden. Who would live longer but she couden; Sorrow and grief made her decay. When she lost her lover at sea one day."

6. 莊主鬼墳墓上的碑文如下：

"Lord Coningsby 1559 to 1626. Sleepeth here in peace：an honorable man, a valiant soldier. He served his country weil."

7. 淘氣鬼墳墓上的碑文如下：

"Reader, here lies-but forbear to read more without a tear. One--I can't speak the rest, you may weep. It's smite my breast grief preventing, and this stone. Too small to be written on. Only this a little boy, Willy-in Abram's bosom's laid."



羅塞拉站立之處有一物品，即以黑曜石雕鑿而成的蜣螂形飾物。



西墓園之相關墳墓如下：

(1) A 為嬰兒鬼墳墓

(2) B 為吝嗇鬼墳墓

(3) C 為莊主鬼墳墓



東墓園之相關墳墓如下：

(1) A 為俏麗鬼墳墓

(2) B 為淘氣鬼墳墓



ANCIENT LAND OF



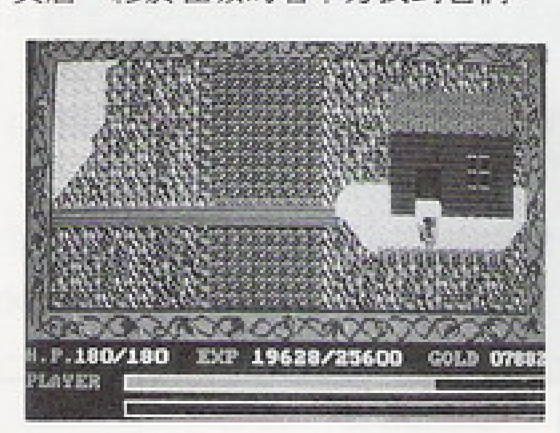
伊蘇國重享太平(一)

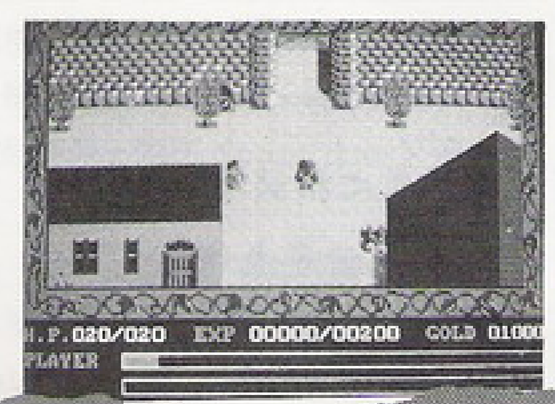
/何肇琛&DEVIL

這些年來，邪魔當道，伊蘇的人民飽受欺壓，而邪惡男巫馬利弗克斯（Malificus）正洋洋得意地統治伊蘇，利用怪物唬嚇人民，使他們屈服於其魔掌之下。目下所見，民怨沸騰，敢怒卻不敢言；立時感到怒憤填胸，當下回家把儲存已久的金幣全部拿出來（一千金幣），準備為伊蘇的人民拋頭顱、灑熱血，本著消滅邪惡男巫為己任之心踏上了征途。

一、試啼聲壯士除妖，召俠客寶劍為信

走到街上，四出尋找武器店和防具店，終於在城的右下方找到它們。





我先購買了短劍（Short Sword）和鎖子甲（Chian Mail），於街上遇到友人，他們見到我的裝扮，便叫我到左下方預言者莎拉處。會面時，莎拉認為我是消滅邪魔的適當人選，卻覺得我身上的裝備不足，便叫我裝備成武士（Swordman）後再去找她。隨後於城中閒逛，在右上方遇到莉亞（Poet Leah），她對我說她的樂器（Silver Harmonica）不異而飛，感到不知所措。我安慰了她一下，便走出了伊蘇的城堡（Castle of Ys），進入了森林（Forest）。

在森林中遇到了不少敵人，（參考手册第九頁使用武器方法）利用手中的武器把他們一一消滅（參考手册第21頁之戰鬥法則），不但得到了不少金幣，亦提昇了不少的經驗值（Exp），生命值（HP），等級亦隨之而提高。當我買下了泰戈劍（Talwarl）、反射甲（Reflex）和大盾（Large Shield）時，等級已昇級到第7級了。回到城中找莎拉時，她給了我一把水晶劍（Crystal），並請我到附近的施碧村（Zepic Village）找她的姨媽。途中經過一個小湖，正當彎下身喝水之際，發現湖中一件閃閃發光之物，拾起一看，原來是一個純金的杯座（Gold Pedestal）。把它收好後，便趕到施碧村中。

二、添行頭允諾施碧村，易鑽戒恩施獨眼龍

到了村中，只見人來人往，好不熱鬧。往上走到其中一間屋中，見到了村長（Village Chief），他說可以告訴我一件事，但要我立誓守密。我答應他後，得知他丟了一個銀鈴（Silver Bell），並請我替他尋回。





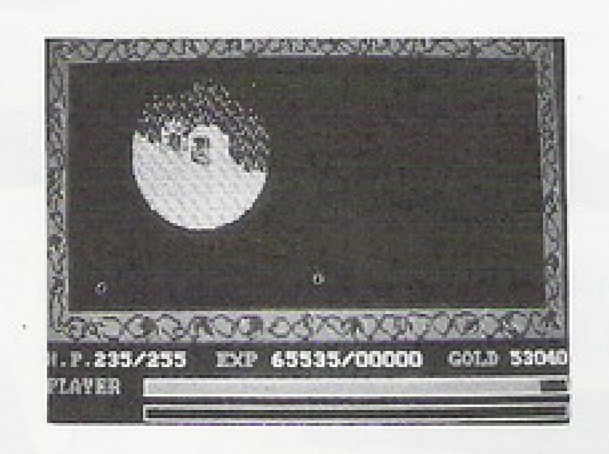


答允他後，走到右下方的屋子中，見到了莎拉的姨媽瑪娜（Mara）。她見到了水晶劍後，便請求我到神殿中救個少女，並給了我一把神殿地下室的鑰匙（Key To The Holy Shrine）。得到鑰匙後，我立刻趕回城堡，到診所（Clinic）購買了一瓶藥水（Healing Potion），再走到酒吧（Bruis' Bar）打聽消息。在和獨眼龍威蘇（One-eyed man Wilsul）交談時，得知他丟了一只指環（Sapphire Ring）。談了一會，得不到甚麼有用的消息，便走到左上方的當舖購買一些物品。打開目錄，有翅膀（Wing）（緊急時可使用飛回城堡）、定身鏡（Mirror）和戒指（Sapphire Ring）。我先賣掉金杯座（可得二千金幣），再把全部東西買下，然後離開當舖，回到酒吧找獨眼龍。

見面時，我把戒指給了他，他亦給了我一千五百個金幣作為報酬。離開酒吧後，便朝著山上的神殿走去。

三、尋銀鈴神殿救美，斬蜈蚣聖書得手

進入神殿，碰觸最右方的神像，利用鑰匙打開了密室之門，到達了第一層地下神殿。在右方的箱中找到了紅寶石（Ruby），但另一個箱子卻鎖著，只好放棄。往左方走，到了一間較大的房間，只見牆上有一雕像，別無去路，故走上前察看。一觸摸，果然別有洞天，只見電柱流動，一巫師四處亂走。我提起手中劍盾向他衝去，他卻突然消失，又在另一角落出現。此時身上的HP已所剩無幾，又找不到退路（入口遭鎖著），頓時身陷險境。我把心一橫、手握緊劍，算準巫師出現的位置和時間後，全身化作一道鋒銳無比的利劍向巫師衝去…。





消滅巫師後，電柱消失，HP亦已悉數回復。只見牆壁緩緩拉開，一條通道立現眼前。當下走進了暗門，到達神殿地下的第二層。

在第二層找到了兩個箱子，卻打不開。而左右上方則發現了兩間牢房，也打不開。只好沿著左邊的通道往下走，終於找到了兩把鑰匙一分別是黑牢之匙（Jail key）和寶藏之匙（Treasure Chest key）。此外還找到了一個銀鈴（Silver Bell）。得到鑰匙後，馬上走回頭打開其餘神殿內的箱子，得到了護甲戒指（Ring Mail）、透視之面具（Mask of Eyes）和項鍊（Necklace）。我把戒指戴上再到獄中救出了少女，繼續尋找通道，終於在右下方找到一條通道，到達地下神殿第三層。在第三層的左上方找到了象牙之匙（Ivory Key），更在下方找到了兩個神像，把我帶到了密室㈠。在其中找到了銀盾（Silver Sriield）和藥水。這時我發覺我所能到的地方只是密室的兩邊，中間好像還有東西似的。於是我使用透視面具找到了暗門，發現另外有兩個神像。我先選擇了右邊的那個，它把我帶回了第三層神殿的小室，找到了第五把鎖匙—雲石之匙（Marble Key），再用神像回到了密室㈠，用唯一未使用過的神像把我帶到了密室㈡。

到達密室㈡後，沿著通道走，最後到了一個房間一有一個箱子和一座蜈蚣雕像。我嘗試打開箱子，但卻失敗，只好走到雕像處用力一按，雕像竟然復活，起來攻擊我。決戰數回，便消滅了它。接著再嘗試打開箱子，終於得到了第一本伊蘇古書（Book of Mendal）。

四、揭廢坑蝙蝠伏誅，執奇籽神劍出土

回到施碧村，先找村長回給他銀鈴，而村長亦給了我一只力量戒指（Power Ring）作為報答。我再去找瑪娜，進屋內見到了剛從神殿牢中救出的少女一費安娜（Fiina）。此刻見她無恙，非常高興。再和瑪娜談話時，她提到森林中有一棵會說話的羅登樹（Rodane），對光復伊蘇有所幫助。我立即走到森林尋找，可惜徒勞無功，只好作罷。不知不覺流連到廢坑附近，心想自己的等級和HP已經相當高，手中也有兩只不同力量之戒指來加強攻擊力及防守力，故走進廢坑來進行一次大搜索。

在第一層廢坑的敵人比森林內的厲害得多，但是對我影響不大。我先用護甲戒指加強防守，再仔細地尋找，結果在第一層找到了藥水、銀甲（Silver Armor）和時間戒指（Timer Ring）。我改戴時間戒指，動作瞬間加速，所以攻擊敵人容易得多了。最後在廢坑的右下角找到了一個入口，



沿著此路一直走到了第二層廢坑。

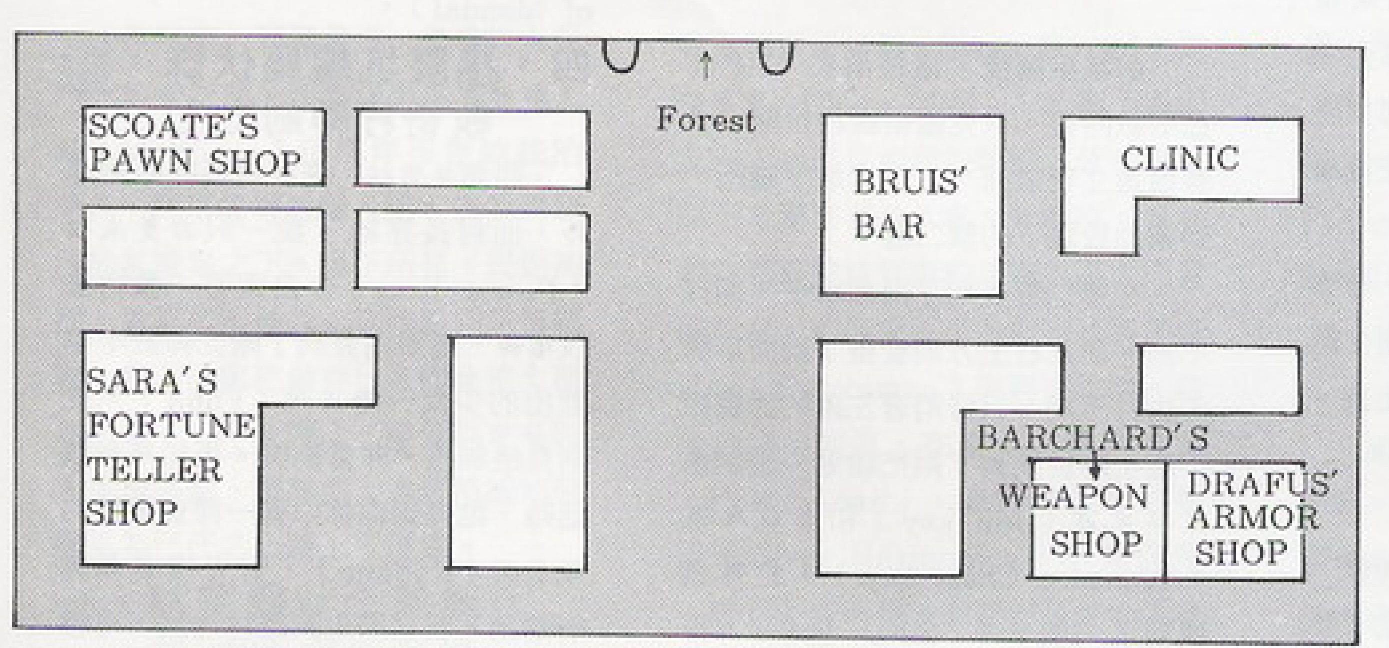
這層的敵人比第一層的厲害，若不是有時間戒指，簡直會疲於應付，尤其在一處入口有怪物守著，若沒戴時間戒指，早就完蛋了。在這層我找到了羅登種籽（Seed of Rodane）、銀製的樂器（Silver Harmonica）和醫療戒指（Heal-Ring），及往第三層廢坑之入口。

到了第三層，這裏的敵人更為棘手，把四只戒指交替使用，必可安全過關。在這一層中我找到了第六把鑰匙（Key of Doan）和藥水。

此刻應儘快轉回廢坑出口到森林裡用羅登種籽（Seed of Rodane）尋到羅登樹，它告訴我有一把寶劍藏在它弟弟的樹下，可以加強我的功力，我往下走，見到另一棵大樹，樹下流出一把銀劍（Silver Sword）。

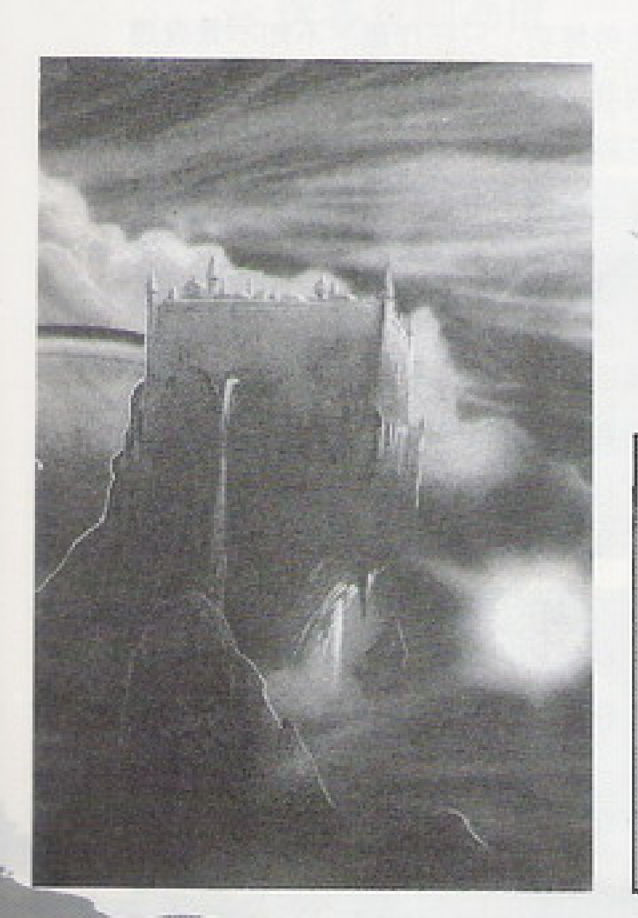
持起銀劍，趕回廢坑第三層，進入最右方的一座門內，裡面有一個箱子，和一扇門，走上前欲打開箱子，突見房內一閃，風聲颯颯，這一關的守護怪物出現了。

這次的敵人會化成一群蝙蝠向人攻擊，要對付它非常困難，若沒有銀劍，可能纏鬥半天仍遭慘死。故必須手持銀劍趁敵人分散後再聚集還原之時攻擊，如此便能輕易取勝。滅掉怪物後我打開箱子得到第二本伊蘇古書（Book of Tawala）。而那扇門所通往的房內有兩座雕像，但沒有特殊作用，於是我用翅膀飛回伊蘇城堡，準備找莎拉以獲得下一步的指示。



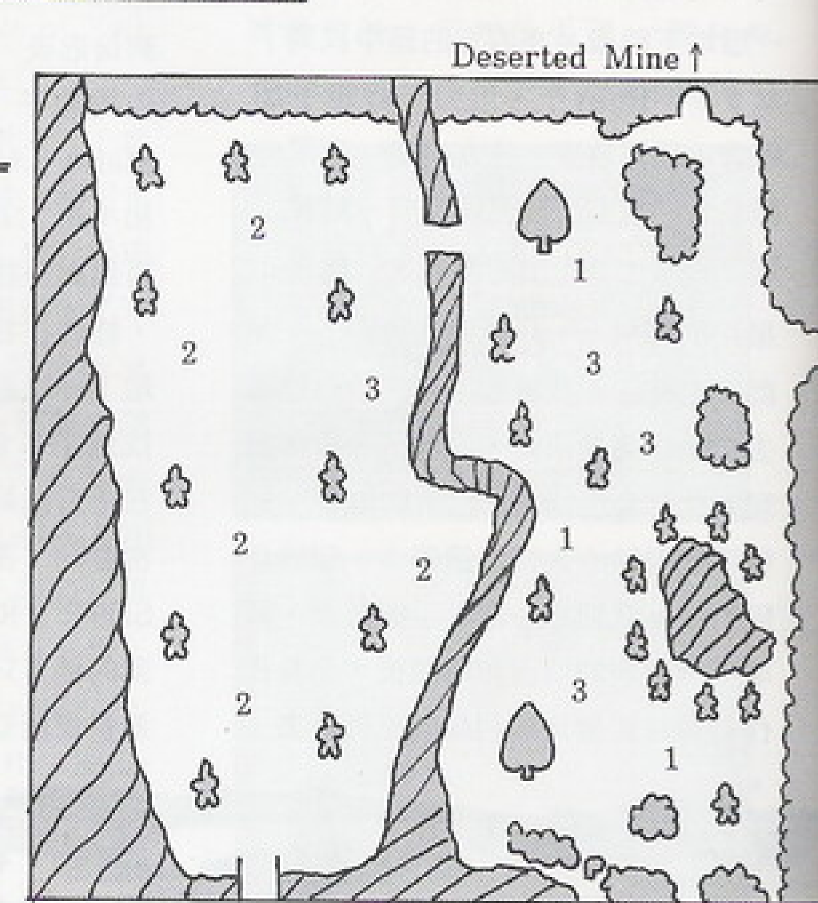
CASTLE OF YS

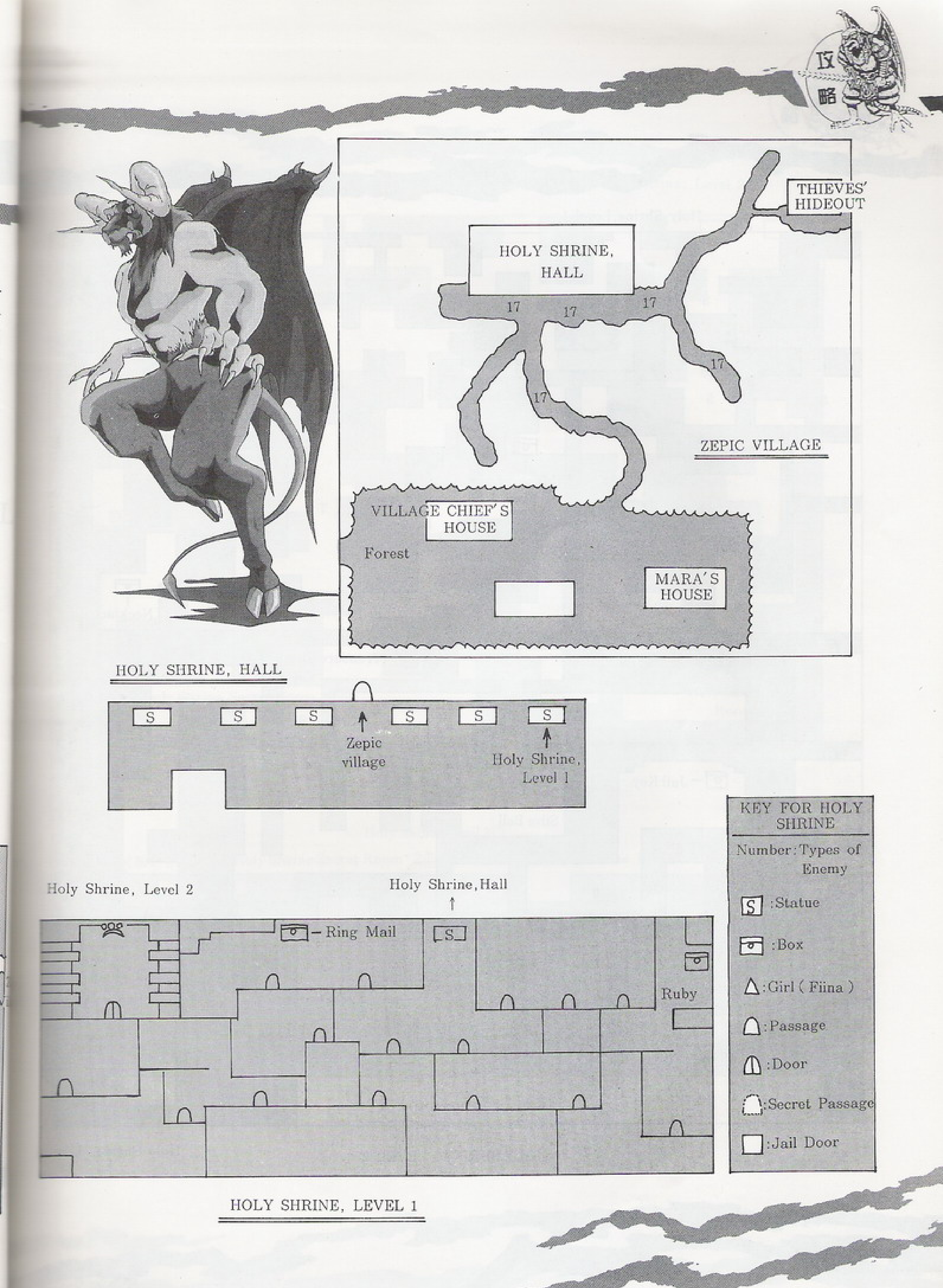
KEY FOR CASTLE OF YS
O:Poet Leah

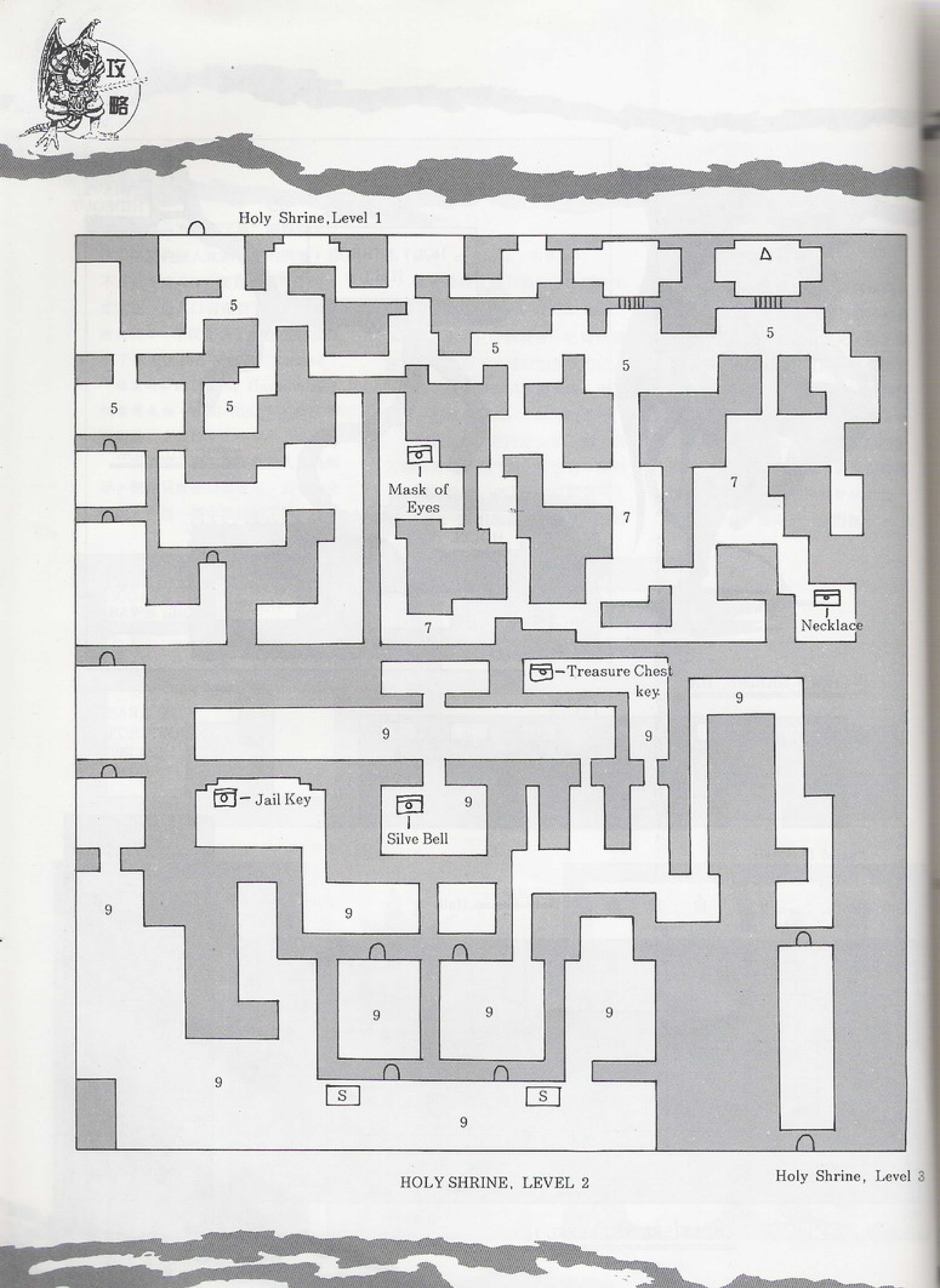


FOREST

KEY FOR FOREST, ZEPIC VILLAGE
Number:Types of Enemy
:Tree
:Water
:Tree of Rodane
: Passage




攻
略
THIEVES' HIDEOUT
HOLY SHRINE, HALL
17
17
17
17
17
ZEPIC VILLAGE
VILLAGE CHIEF'S HOUSE
Forest
MARA'S HOUSE
HOLY SHRINE, HALL
S
S
S
S
S
S
Zepic village
Holy Shrine, Level 1
Holy Shrine, Level 2
Holy Shrine, Hall
S
Ring Mail
Ruby
HOLY SHRINE, LEVEL 1
KEY FOR HOLY SHRINE
Number: Types of Enemy
S :Statue
:Box
:Girl (Fiina)
:Passage
:Door
:Secret Passage
:Jail Door



HOLY SHRINE, LEVEL 2

Holy Shrine, Level 2 ↑

Ivory Key

6

6

Mable Key

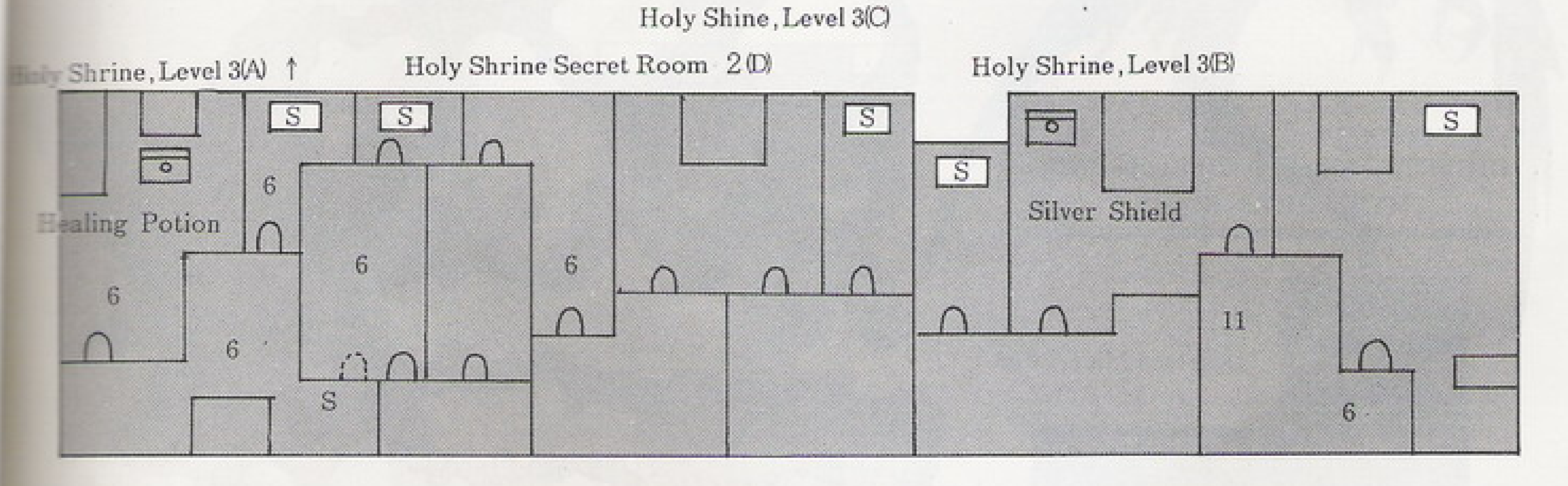
Holy Shrine, Secret Room 1(A)

6

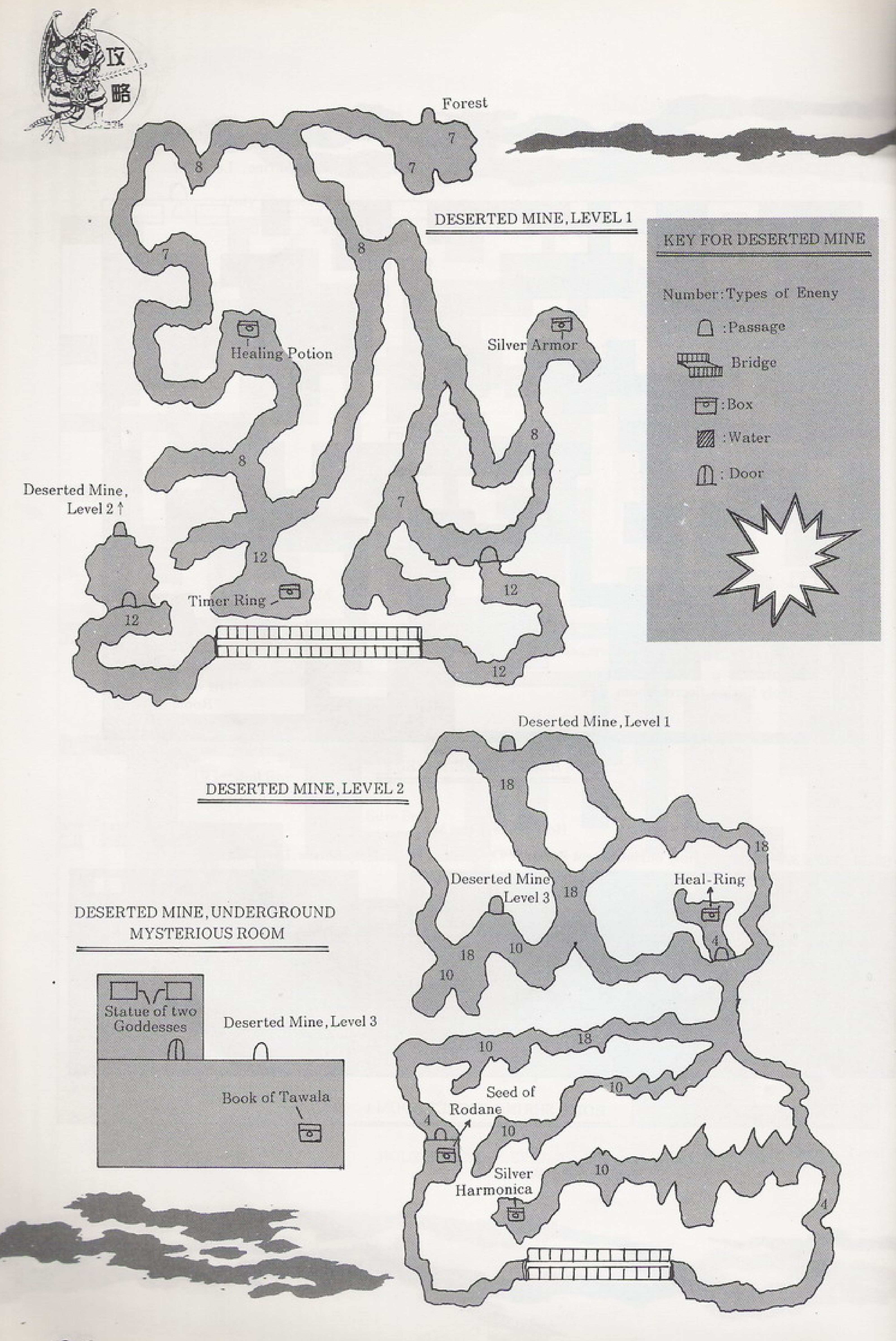
Holy Shrine, Secret Room 1(B)

Holy Shrine, Secret Room 1(C)

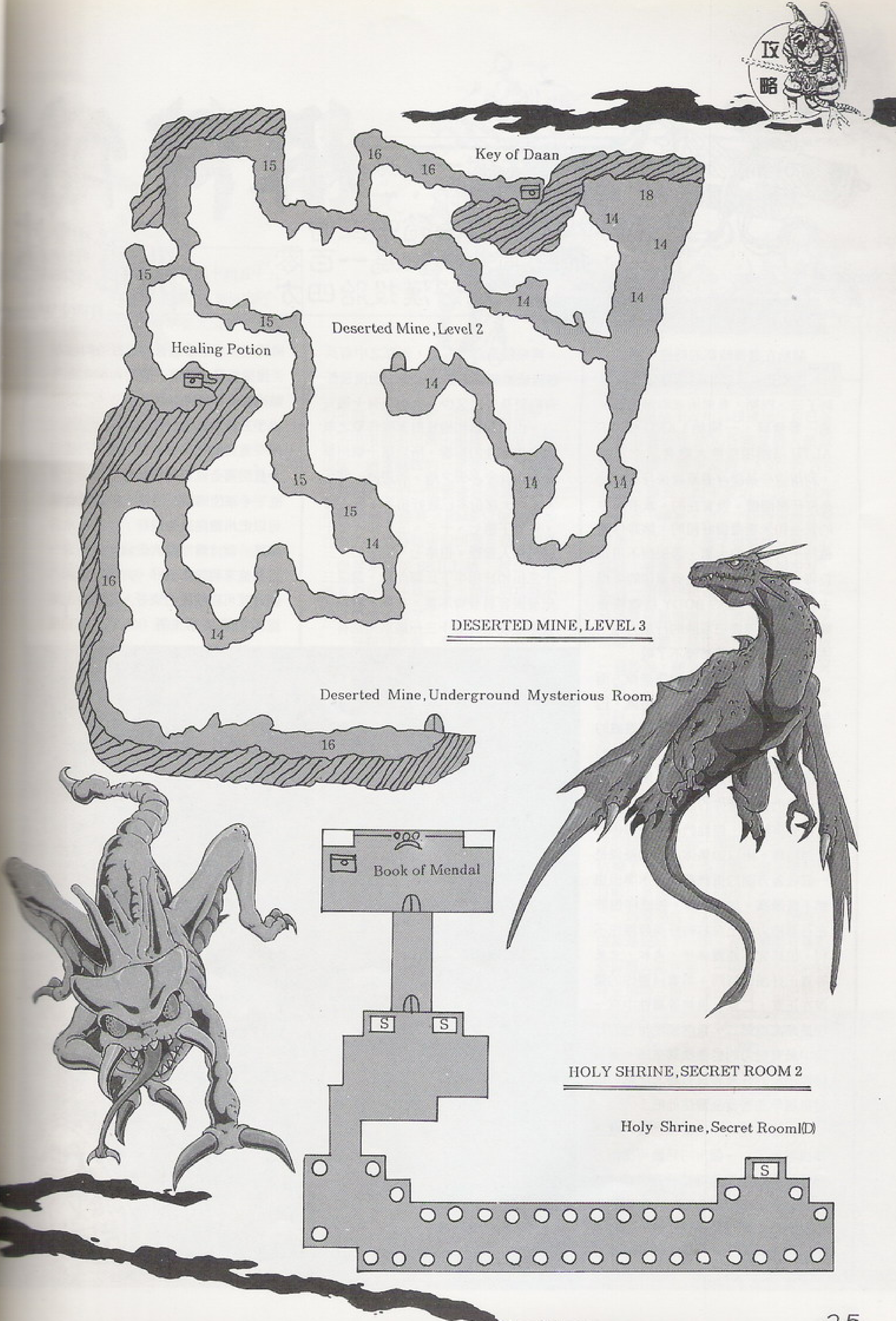
HOLY SHRINE, LEVEL 3



HOLY SHRINE, SECRET ROOM 1



攻略
Forest
DESERTED MINE, LEVEL 1
KEY FOR DESERTED MINE
Number: Types of Eneny
:Passage
Bridge
:Box
:Water
: Door
8
7
7
8
7
8
Healing Potion
Silver Armor
8
8
7
Deserted Mine, Level 2 ↑
12
Timer Ring
12
12
12
Deserted Mine, Level 1
DESERTED MINE, LEVEL 2
18
18
Deserted Mine Level 3
18
Heal-Ring
DESERTED MINE, UNDERGROUND MYSTERIOUS ROOM
18
10
10
4
Statue of two Goddesses
Deserted Mine, Level 3
10
18
Book of Tawala
10
Seed of Rodane
4
10
Silver Harmonica
10
4


攻
略
Key of Daan
16
16
15
18
14
14
15
14
14
15
Deserted Mine, Level 2
Healing Potion
14
15
14
15
14
14
16
14
DESERTED MINE, LEVEL 3
Deserted Mine, Underground Mysterious Room
16
Book of Mendal
S
S
HOLY SHRINE, SECRET ROOM 2
Holy Shrine, Secret RoomI(D)
S

水滸傳 閃電戰法

攻略

「…洪太尉一意孤行地揭開封印，一百零八個魔星由箱中立時竄出，飛出洞外；化爲一百零八條好漢投胎四方…」

RPG War

一、水滸傳初期的注意事項

一開始在選擇時期的時候，選三、四期比一、二期的困難度低。因到了三、四期，豪傑所在的州都已經過一番發展，一開始 LAND 和 WEALTH 這兩項指數大概有三十左右，利用這些基礎召募軍隊來自保應該是沒什麼問題。說實在的，水滸傳中的黃金和米糧還蠻好用的，除非你要維持千人以上的大軍，否則倒不用建設得太好。如果你老是勞累你的豪傑去耕田墾地，他的 BODY 指數將會降得很低，連帶把軍隊的行軍力拖下去，作戰時會連河都渡不了啦！

接下來要注意的是選擇豪傑方面。水滸傳是一個人物為主的遊戲，因此豪傑的各項屬性左右了整個遊戲的成敗與否。由於好漢都是很有個性的，他們不屑被不如他們的人所用，雖然他們仍會因著你的豪傑知名度提高而自動來投靠，但他們卻不願和你的豪傑結拜。所以如果你選擇的豪傑是一個在各方面的指數都頗有水準但也都不是最高，如魯智深，那麼你也許在召募能力中上左右的好漢時無往不利，但終究不能獲林沖，武松，史進等真正好漢的認同。其實只要你的豪傑在正直，仁慈，勇氣等屬性中有一項是最高或第二，自然個性相合的好漢中最有能力的也會欣然來歸。至於個性不合的好漢若真有過人之處，你還是每年花些黃金留住他吧！

在選擇完時期和豪傑之後，就該尋找老巢了。一個州的好壞可從兩方面來判斷，首先是財富方面：看 LAND 和 WEALTH 兩項指數高不高，但這兩樣指數可以後天培養，而且一開始各州之間即使有差也不會差多少。再來就是武力方面，州郡之中有兵器店或造船廠的並不很多，而兩種都有的更是少之又少，大約只有十個左右。由於兵器和船隻對軍隊作戰之戰力有決定性的影響，所以這十個州郡向來為兵家必爭之地，而遊戲一開始，其中大部份多已被奸相手下所占據，只留下第七、十三、三十二、三十三州無人管理。但第七、三十二、三十三州和奸相手下比鄰而居，選這三州發展容易發育不良，在多次飲恨之後才發現唯有第十三州離別州都有一州的距離，是最適合作根據地的地方。如果你選擇了第一期的武松或後三期的史進，都可以因近水樓台之便取得十三州為基地。

至於治理時，則和三國志一樣用少量的黃金就可以得到大效用：十單位、十單位的用，用不了多少黃金就可以把州裡建設的很好了，不過水滸傳是一個寸陰寸金的遊戲，還是用一百單位來建設比較好，大概花五到六個月就可以建設的很好。說明書上的提示勿當笑話來看，SUPPORT 這





個指數千萬不要維持在四十到五十五之間，不然換季時等著被人罵老賊吧！不過真的有叛變時不要太緊張，人民雖然凶狠狠地要黃金要米糧，其實他們只是希望你多去了解一些民間疾苦，你只要意思一下，付十單位左右的米或錢就可以安撫他們了，便宜吧！

接下來談到作戰時候的注意要點。如果你將攻打一個州，千萬記得一進去就要先 VIEW 這個州郡中守將的各項資料。要注意敏捷度九十以上的敵將，因為他可以用箭射掉你軍師的 BODY 指數。如果你好不容易召到一個智慧八十以上的軍師，希望他用妖法解決一些笨敵人，又好不容易等到一個多雲的天氣，衝到了所有敵人的中央，BODY 指數却早被射光而飲恨身亡是多麼遺憾啊！故進攻州郡時 VIEW 是很重要的。如果發現敵方一員猛將守在城堡中，千萬不要接近，因為水滸傳中的城池比三國志的堅強太多了。我曾經用魯智深帶一百兵馬死守城池以拒敵，結果連殺敵將五人之多。如果那員猛將的敏捷度不是很高，可以派我方的神射將軍數位圍在城池一格以外，慢慢地將他萬箭穿心而亡。

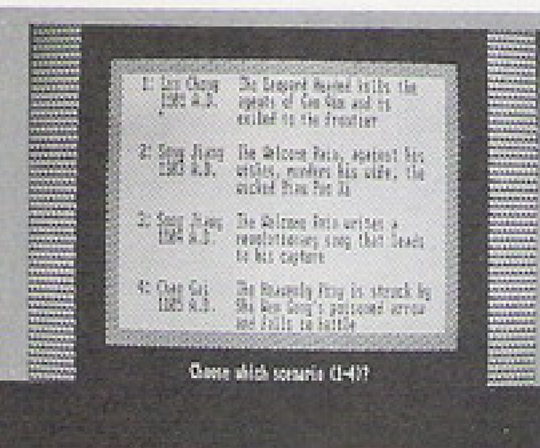
水滸傳的作戰較三國志難度高一些，因為水滸傳中的好漢人工智慧很高，雖然殺了州長就可以贏得戰爭，但每州的統治者通常不到所有將領全部陣亡後是不會露面的，而且如果戰況激烈，他會一直等到我方軍力被消耗差不多了才出現撿便宜。戰況若是不佳，他一定跑第一個。因此除非兵力相差一倍以上，不然不花一兵一卒打贏一場戰是不可能的。而且那些好漢也不是省油的燈，實實在在的欺善怕惡，反正除非你兵力太少或將軍體力不夠，不然他們一定窩在城堡中，說不出來就不出來。單挑？只要他肯接受，通常倒霉的一定是你。記得在攻打別州之前一定要做好準備工作，存些黃金來提昇 ARMS 以增強軍隊作戰力；發動戰爭前四個月勤加練兵，提昇軍隊的 SKILL 值；別忘了讓將軍們好好休息一下，如此則攻無不克且戰無不勝了！

在防守方面，善加利用地形是致勝的不二法門。除非糧食不夠，不然盡量在城堡中防守。州郡有河流而敵人又在對岸時，只要在岸邊擺開陣勢就可以將來犯的敵軍全部打落流沙河底；州郡中若有山口和湖泊，多利用這些地形可以少量的軍隊抵抗大批的敵軍，你只要一直 REST 不要回攻，至少拖個十天是不成問題的。敵軍之中若有法力高強的軍師，先派神箭手射掉他的 BODY 指數，否則烏雲遮日時就叫天天不應了。不管防守或作戰，最好不要在林地玩火，在那兒火勢是誰也不能控制的，風勢一轉你也不會好過到那裡去。

二、閃電戰法

先搶佔十三州為根據地，自己多打幾次獵提昇 FOOD 來賞賜人民以獲得支持，接下來將 LAND 和 WEALTH 拉到三四十左右，以上程序約要花一年多。別忘了隨時有機會就召募一下人才，庸才也無妨只要忠心就好，等到手下的將領有五個左右，先選一個個性相近的結拜，然後在一月過後派他帶著三位將領「出征」。所謂「出征」是只要有空的州郡就放一個將領，順便也召募一下那些法外之徒，只要是人就好，好漢或小人都可以，但是記得先要提昇他們的忠誠到六十以上。當你的結拜兄弟每過一州留下一個好漢時，你必需馬上下令叫他自治，目標放在內部事務。這樣自治的州郡將發展的十分快速，通常你的結拜兄弟繞一圈回來，不但州郡佔據了十幾個，而且第一個佔據的州目前已發展成很大的州了。

如果完成了上面的工作，閃電戰法算是完成了一半。在這裡還有幾點要提醒大家注意：一開始你派你的結拜兄弟帶三個將領出征時，切記要把



(1)選擇遊戲進行的時期



(2)派一支實力堅強的軍隊，準備打一場漂亮的勝戰



順風吹起烏江水　好似虞姬別霸王

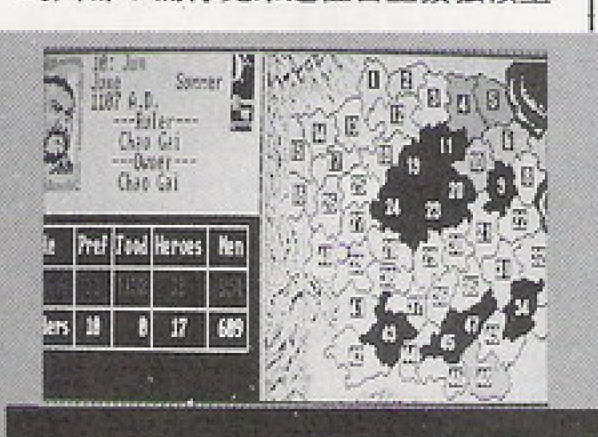
好漢中最聰明的留下來作軍師。通常那個軍師不會是你的結拜兄弟，所謂「聰明」是智慧約在五十以上。那麼當你的兄弟占據了四至五個州郡時，便可以叫軍師去邀各方好漢入寨，（那時你的知名度已經有些基礎，逼人上梁山也不至於招民所怨）在新召的好漢中用心培養出日後攻殺奸相的精兵。

在召募人才方面，或許有些玩家對 VIEW 一堆好漢的資料深感厭煩。要知水滸傳中有一個與人方便之處，就是所有的好漢在 VIEW 指令下的任何 LIST 狀況都是照各人的才能排列。也就是說若你新召到一堆好漢，先巴結排前面的準沒錯，打戰時的降將也比照上面的方法處理才能善用人力資源。別忘了當你的兄弟邊占邊召時，也是要將排前面的好漢帶著走，留下最後的人去治理州政。這樣分兩路進行：你在老巢招兵買馬且去蕪存菁，把良將留著加強訓練以備一時，其他不重要的人派出去占據周圍空的州郡；而你兄弟遠征百里擴強領土，並尋訪各方豪傑組成常勝軍一支以襄大業。切記單獨留在各州的好漢要叫他們將狀況定在內部事務上，而且不要留一兵一卒，這樣奸相手下通常不會攻打，每季交些黃金可保高枕無憂。在你占據約二十幾個州後，應該就可以獲頒聖旨了。想那時我苦心經營十五年方蒙聖聽，接過黃綢已泣不成聲，只得「殺一奸以一救大宋，拼萬死來報皇恩！」

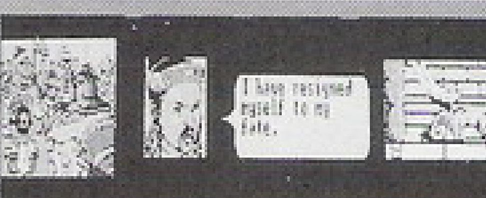
當你兄弟風塵滿面地回來時，先將他安置在有兵器店的州郡，用點黃金先將 ARMS 拉到八十以上，再練練兵，請請客，讓常勝軍休息到最完美的境界，偶而換些沒船的將領回十三州買船。接下來用 VIEW 指令找到奸相龜縮在那一州，如果太陽沒從西邊出來，他通常在十九、二十、二十三、十一和十這五州所聚集而成的區域中。再找出圍住這塊區域所有自己的領地中最好的兩塊，以這兩塊領地作跳板，你自己率領一隊在十三州培養的精兵移動到其中一塊，再移動你兄弟所帶領的常勝軍到另一塊，便可以像一把鉗子一樣陷住奸相的咽喉，記得要多帶些糧草。因為到後來奸相的領地一定不止這五塊，可能綿延好大一片區域，你務必在他流竄到別州之前切斷他的後路，就不需千里迢迢去追截。只要先讓你兄弟攻一邊，奸相自然會向比較富庶的州逃亡。按常理來說，若是你兄弟以二十四或二十五州為跳板，向二十三和二十州的方向攻去，奸相必定向十九，十一，十州這些發展較久的州郡逃去。那時你自己所率的一隊精兵應該已在三，十八，十二這三州其中一州蓄勢待發了。如果你一切十分順利，奸相就死無葬身之地了。在你抓到他後，他還會向你大發雷霆，說你沒資格審問他，反正亮出聖旨砍了！然後會出現一幅橫向捲動的梁山泊好漢飲酒行樂圖，至此你已創造了你自己的一段歷史，心中不禁有「回首叫，雲飛風起！」之豪情。

「1121　A.D.我走出梁山泊的寨門，遙望江山如畫……」



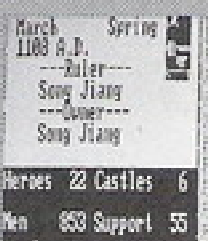


⑶敵我双方的戰力分析

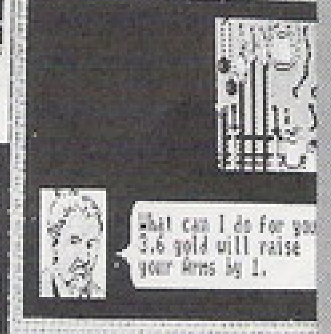


Brother Song Jiang, we have taken 4 heroes prisoner.
1: Recruit 2: Imprison 3: Exile 4: Execute
Do what with Zeng Kui (1-4)? 4
It is done.

⑷打了場勝戰，擄獲敵方的英雄，要殺要剮都掌握在你的手



Heroes 22 Castles 6
Men 853 Support 55
Arms 19 Flood 51
Skill 81 Land 43
People 5 Wealth 48



⑸提昇Arm之值

SPACE ROGUE™

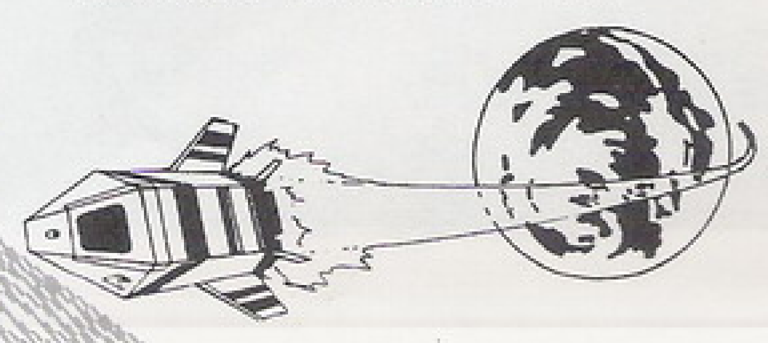


在前往丹尼柏（Deneb）星系途中，順道前往貝薩路提（Bassruti）前哨站找奇夏（Chi-Sha）一位有著閃亮紅髮的美麗女子。我吞了一下口水，（在外太空旅行，太久沒看到女人了）才上前搭訕。她開口就先問職業，我回答商人（選「Merchant」）。她隨意地講幾句客套話。我再和她討論有關微晶片的事。（選「Other」，再輸入「Microchip」。）她驚喜道：「啊，一定是費里屈（Flitch）叫你來的吧？我找那片 ID 週率干擾微晶片有一陣子了，請給我吧！」我掏出微晶片遞給她，得到區區100CR做為奔波的代價。

下一站我就直奔丹尼柏星系，一到海莎星站就直接去找女伯爵，但她卻叫我再多歷練一下再來。碰了一鼻子灰後，我記起了費爾姍博士，順道去酒吧找她。「歡迎回來，西沙斯人的反應怎樣？」我詳細地敍述了牠的反應。「真棒！就像我論文所預知的，現在終於可以完成了！」「你真是幫了我一個大忙。這裡是表示我感激的一點小意思。」她一面說，順手遞來一個加工過的瑪瑙工藝品。「這是我在上次挖掘古蹟找到的，雖然不很值錢，卻很漂亮。」貨物裝載後，我決定前往停泊在阿克勒斯（Arcturus）星系的柯茲號（Koth）宇宙航空母艦參觀一番。

在停機坪降落好太空船後，我開始在甲板上閒逛。逛到甲板盡頭遇見了一個穿著帝國軍服的獨腳巨漢，在他胸前滿是各式各樣的勳章，我心想：「一個人戴了這麼多大大小小的勳章不嫌累？」。當他發現有人在注視著勳章，馬上就頓著木腳大吼：「死老百姓，有什麼事快說吧！」。我問他有關曼其人的新消息（選「Any Manchi news？」）。「牠們一而再，再而三的掠奪，真是典型的害蟲。再繼續攻擊，我們將扭斷牠們的幾丁質頸子。」我又問：「難道我們不反擊嗎？」（選「Can we beat them？」）。「我們當然能！我們有較好的裝備，就像這艘新航母艦；而且帝國的飛行員都是宇宙中最優秀的戰鬥員一例如塔貢（Targon）。」「塔貢是誰？」（選「Targon？」）「他是一位優秀的軍官，行為就像獨行俠，是我見過最好的單飛飛行員，也是活著的人裏最好的斥候。我所知有關他的最後消息是他擔任艾文斯特女伯爵的侍衛長。」「為什麼你會失去一條腿？」（選「Lost a leg？」）「你是一個觀察力敏銳的人，不是嗎？這條腿是在雙星戰役中失去的，所幸我們贏得了那場戰爭」。

柯茲上將兩條腿都失去了，仍然與我們並肩作戰，這是我所僅見最勇敢的事。我再請他多談一些（選「Tell me more」）「那是一場贏得不太容易的戰爭。我們曾經認為那是不可能的事，幸運地，我們有強大的火力與高人一等的策略。此外，我們接受過嚴格訓練，而敵人只是貪心的商人。」「火力呢？」（選「Fire Power？」）「電漿魚雷、粒子光束、飛彈，我們全部都有。最棒的是超新星飛彈，敵人的大空船只要中一發就完了。」我再問：「策略呢？」（選「Tactics」）「是的，策略，柯茲很有效率地領導著我們，真是一個天才！他教我們試探出敵人弱點，再集中火力擊潰它。但也不要忽略自己的弱點，遭受攻擊之時，不要像呆子一樣等著挨打。時時變換位置，稍停一下就必死無疑！」。我最後又問有關商人的事（選「Greedy Merchant？」）「他們自稱是自由鬥士。其實他們只是想建立自己的政權，不受帝國法律約束擺脫稅款罷了。真是一次很愉快的閒聊，但我的任務來了，我得





先告辭。」說完他就自顧自地走了。

走入母艦附設的維修中心，遇見一個矮小的女人，我站著就可看到她的頭頂。一察覺到有人在身旁，她馬上抬頭，調了調太陽眼鏡，高興地說：「歡迎來到柯茲號航空母艦，我名字叫珍娜絲（Janus），擔任公關職務。你是來參觀，還是想偷一點軍事機密？」，「哦！當然只是參觀而已。」（選「Just Visiting」）「非常好，我們很熱意向帝國公民展示新式的宇宙航空母艦，這是本艦隊的榮耀，它可花了納稅人75億元的稅金。我想他們一定想看看繳的稅金全花到哪裏去了，嘻嘻！」。「可以再告訴我更詳細一點嗎？」（選「Tell me more？」）。

「柯茲號在2310年建造完成。有200公尺長，100公尺寬，重量約莫19000公噸。它可以供給一個泰坦戰鬥群 6 月戰鬥所需。真是個龐然大物！」。「可以到處看看嗎？」（選「Are there tours？」）「當然可以，我就是負責帶領訪客參觀艦內設施的工作。現在我沒有其他事，若你給我 CRC—17，我會很熱意帶領你參觀。」摸一摸身上口袋，我回答：「我沒那個東西。」（選「I don′t have one」）。「你可以向貴地的政府取得。如果還有其他事問題，請不要客氣。記住了，我的名字叫珍娜絲。希望再見到你。」她向我拋了一個媚眼，轉身離去。



走出服務局，沿著走廊發現一個鎖住的門。受到強烈的好奇心的驅使，見四下無人，我打開鎖閃進門內，看看有什麼有趣的。避開警報器（進門，向右上走，再往上走到盡頭），來到母艦巨大的動力裝置前面。伸手打開控制板，一陣刺眼的強光使我幾乎睜不開眼。還好上次向一個十二隻眼的外星商人買了付阿米巴隱形眼鏡（A motbic contact lenses），數秒後，它發生效用將強光濾除。在一堆零件之中，我找到了轉化線圈（Transmutation coil），這下可以向普羅斯克博士交差了。

匆匆離開柯茲號，順道到米肯二號（Micon Ⅱ）採礦站看看。在一間滿是監視幕的房間內，看見一個高大的人倚靠在一個小小的椅子上，觀看監視器的數據。頭也沒轉地說：「你有什麼事？快點講。我德瑞克（Drak），可是大忙人！」。

「你在看什麼？」（選「Watcha watching」）「除了採礦的情形，還會有別的嗎？我必須每天18小時不停地檢查各種狀況，才不會出意外。例如：在畫面上那個使用電漿鑽的礦工，他正在行星表面 6 公尺以下的地底工作。如果他把電鑽往上鑽的話，會挖開一個大洞，使得礦坑內的氣壓降低，他就會被吸到外太空，從此不見人影，所有的生產也將停頓。」忽然，他拿起通話器大吼：「傑森！保持你那該死的鑽頭在10度方向，不然我就炒你魷魚。」「是的，老板。」接下來德瑞克又轉身處理其他事情。我決定識趣地離開。

在星站內，我又發現一個奇特的人—他穿著破破爛爛的衣服，油膩的長髮糾結在肩上。他用一隻正常眼睛望著我（另一隻眼球則全是白的）：「錢！只要給我，就告訴你宇宙的大秘密！」我見他可憐，就扔了一些錢給他（選「Give him a credit」）。他很快地拿走硬幣，丟到口裏，再吐出來，觀看硬幣掉下來的軌跡。接著說：「天大的好消息，根據硬幣的軌跡顯示，再過四天我就要成為銀河帝國統治者了。哈！哈！」看來這人完全瘋了，我搖搖頭走開。離開採礦



站後，我決定前往爆發雙星戰役的葛瑞封星系（Gryphon System）。進入康肯維採礦站（Convec East Mining Station），在酒吧遇見了一個衣衫襤褸，不時抓著滿頭華髮的可憐傢伙。一見到我，劈頭就問：「你是保險董事會派來的嗎？」「不是。為何這樣問我？」（選「No, Why?」）「因為他們不願償付我在貝薩路提（Bassruti）發生災難所受的損失。我追逐他們，幾乎跑遍了整個法安（Far Arm），再不獲得支付，我就毀了。」

「請問你遭受什麼損失？」（選「What Loss?」）。「我替NSB公司承運貨物——那批貨根本就出不了貝薩路提採礦站——就是因為那次災難。」「是什麼樣的貨？」（選「What are NSB's」）「NSB的神經鎮定劑」（Neurostabilizer Boosters），這是用來注射使瘋狂的人暫時穩定下來。只要一劑就可使精神分裂症患者立即安定下來，是非常昂貴的貨。如今失落在貝薩路提星系某處。」。「原來，只要拿到它就好了」（選「So, just get them」）「降落在貝薩路提採礦站無疑是自殺，那裏被怪物佔據了。也不要奢望帝國當局會很快清除掉它們。他們還在為了遺傳工程研究室到底誰該為這次災難負責任而大打官司。一切都搞定後，可能是1宇宙年以後的事了。」「此外，我也不清楚那些貨物到底在貝薩路提採礦站何處。有個傢伙在災禍發生後獲救，好像是礦工。他應該知道一些，但我可以確定一點，就是你無法從他那得到多少消息。這災難已經使他神智有些不清，只要一提及貝薩路提，馬上就發作。呃，我現在得到處去張羅了，失陪了。」

在酒店另一角坐著一個滿頭白髮的老礦工。手裏拿了杯酒，這顯然不是第一杯，此外他還自言自語不知在唸些什麼，我不得不問：「你在說些什麼？」（選「What do you say?」）「那不關你的事，小伙子，我只是在抱怨那些商人。他們騎在像我老布魯特斯（Old Blutous）這種貧窮礦工的背上賺錢！」。「怎麼會這樣呢？」（選「How so?」）「呃，例如礦工辛辛苦苦地從事放射能有關的工作，希望可以撈一筆錢，可是那該死的白痴商人卻將這些礦物放在慢速的太空船運往遙遠的賴得（Zed）星系。你相信嗎？所有貨品在到達目的地前，放射能早就散盡，沒有價值了！」。「這又如何？」（選「So What」）。「又怎樣？！」布魯斯特大叫。「我就必須承受這些損失！礦工抗議我賣給他們爛貨，稅官要我全數賠償。你相信嗎？沒人採信一個老礦工的話！」

「這只是個案。」我安慰他（選「Typical…」），「就是嘛！」他點點頭：「為什麼我們要擔所有的風險？告訴你，採礦是沒出息的工作。我從法安（Far Arm）的這一端採礦採到另一端，我得到的是什麼？只剩一身礦灰而已！」「究竟有什麼風險」，我問（選「What risks?」）「你是小孩子嗎？坑道塌陷、電漿鑽失控、爆炸性氣體，暴露在真空中…我幾乎都遭遇過，但沒有比貝薩路提「Bassruti」）。「有些怪物被釋放出來，將那地方破壞無遺。一個礦工告訴我這一切，他好像是那次災變唯一的生存者。那事情對他的打擊很大，只要提及那地方的名字，他馬上就瘋狂，希望注射一些NBS鎮定劑會對他有所幫助。我想你已知道得夠多了。我還要再喝一杯，失陪了。」

順著走道，我走到最後一個房間，見到一個穿著平滑白袍，身材高大的人。他的雙眼閃耀著宗教狂熱者的光芒。他吟唱著：「噩運與混亂…，噩運與混亂…，你有眼，你看到沒？噩運與混亂…。」「你迷失了嗎？你希望在這混亂的時刻得到指引嗎？我，奧瑪斯・泰倫（Omas Tyran），通曉瑪里爾（Malir）的知識，只要你發問，就可以獲得解答。」為了想得到一些消息，我回答：「是的，我迷失了！」（選「Yes,I am lost!」）。「不要恐懼」，奧瑪斯將手靠在我肩上說。「就像你一樣，我們曾經迷失。我們被混亂的浪潮所征服，直到我們得到瑪里爾的知識…。」「很久以前，人類像動物一般飲毛茹血時，瑪里爾就已是閃耀著文明光輝的種族。他們在太空建造城市，征服無數星系，甚至打破了光年的障礙。但他們還不滿足，因為他們仍為自己的心靈的奴隸。所以他們鑽研心靈學，學習用心靈力量打破肉體的障礙，不再拘束於物質世界。他們丟下城市與傳送站，純然為了實現理想。他們最後終於得到了喜悅。」「我們也能追隨他們，雖然可能要數個世紀之久，但那一天終將到來。屆時人類將放棄肉體，追隨瑪里爾人的腳步遠離混亂，擺脫惡運。那是一種解脫。」說完他就又回去思考其他真理了。

一切整理好後，我決定回到開始旅程的起點：科羅納斯星系。將信送給可愛的蕎柏（Cebak）。



攻略

衝鋒飛車——心得篇

魏宇明

在一般的賽車遊戲之中，兩車相撞之下，倒楣的通常是玩家，而電腦所控制的車子，總是平安無事；或者是你正開得很順時，突然被某個冒失鬼一撞，完了！同歸於盡——這種經驗，相信賽車迷的你一定也曾有過。

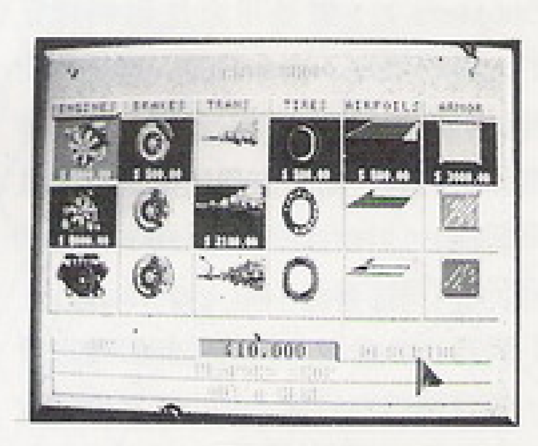
而本遊戲呢，可以算是為玩家而設計的遊戲；畢竟，你不再只有挨打的份了。雖然在遊戲的進行中，你仍然會覺得本遊戲仍不太公平，但是從另一個角度來看，吃苦頭的，已不只僅有你一人啦！相信各位一定有同感吧！現在我就將我連續獲得兩次巡迴賽總冠軍的心得，提供給各位參考。

一、車子的選擇

車子的選擇，並非十分重要。雖然不同車子的配備和車型稍有不同，但是每一部都可能會是展示於世人面前的冠軍車。



車子的選擇並不是很重要，只要高興就好。



比賽前最好換個上好引擎，才有得冠軍的本錢。

二、裝備／武器的購買

我看過有些人玩本遊戲，選了車型後就立刻展開巡迴賽，結果，連第九名都拿不到（也就是墊底啦！）。各位別重蹈覆轍，建議各位先買一個好引擎（如果經濟狀況允許），因為，要得到一萬三千元的獎金，跑得快是一定要的條件；變速器和穩定翼也不例外。

在武器方面，飛彈（missiles）從 puck 級到大摧毀級（Mega Destroyer）中，都是相當好用的武器，記住，最便宜的飛彈若是擊中對方的車子，其效果和終結者的威力是相同的。更棒的是它更有自動追踪之功能。因此建議各位買十五枚最便宜的飛彈。

在近距離武器中，「機關槍」是您最佳的選擇，購買便宜又好用的普通級。

至於其他的武器，在經濟能力許可下，能買就買，不買亦沒有關係。



長程距離最好用的是飛彈，機關槍則是近距離最好用的武器。

三、進入比賽後

當各位坐在駕駛座上時，首要之務，就是先按[H]鍵，打開顯示器。並且選擇你所需要的武器。在三個燈訊號出現時，你就可以加油鬥啦！但是遊戲中你可能會得到許多警告，以及要做出許多「害人」的行為，因此我將情況列舉於後：

①飛彈攻擊警告（Missile Warning）：

這在亡命飛車級中你一定不陌生，我建議你立刻減速。說明書中另一個方法：「加速逃逸」，似乎仍逃不過被擊中之命運。至於攻擊對手，一定要等車子的顯示器中出現已經鎖定的字樣才發射，否則，保證永遠都打不中。

②擱路鈎和地雷（Caltrop／Mine Warning）：

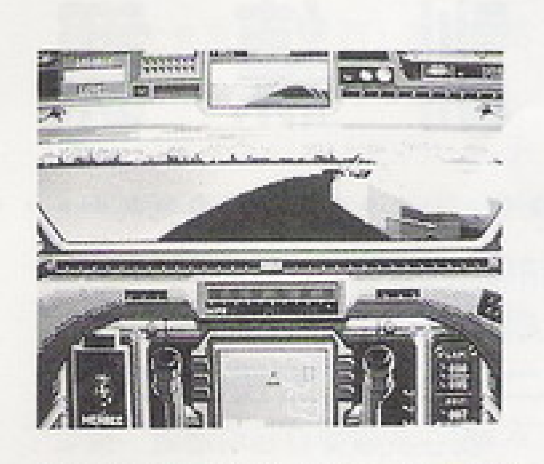
這種是最好躲避的攻擊，只要你將車子靠邊開（車子的一半在外面，一半在跑道上），就可以躲過。

③終結者攻擊（Terminator Warning）：

這種武器之警告訊號一出現，建議您千萬別懷疑，也別想用你的速度跟它拼，立刻要把車子移到跑道外，直到警告消失，或是你看見終結者從你的旁邊跑過去為止。

④衝撞和超前：

你有問鼎冠軍的希望，但是當你一開始就被前面的「牛車」擋住去路，或是被對手在你後面搗蛋，你要怎麽辦呢？對付在後面的車子，我建議你此時可以放下一枚地雷或擱路鈎，如此就可以趁對方在享受你給他的晚餐時從容逃逸。對付「牛車」的最佳武器，就是機關槍！你可以一面用針刺座撞對方，一面開槍攻擊。若你要得冠軍，不願浪費時間的話，你可以減慢一點速度，當距離夠時，再利用前面車子的空隙超前。



面對前面的〝牛車〞，最好讓它吃幾顆子彈。

⑤加油和修復：

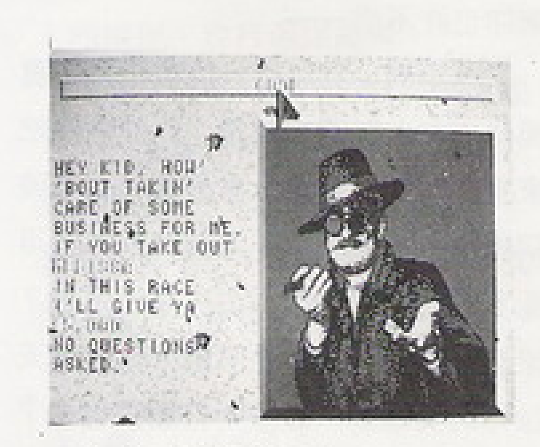
當你作遠距離的比賽時，千萬別妄想只用半箱的油量就跑完全程。因為油量在本遊戲中是屬於免費的消費品，因此你可以依照需要來添加，別貪心，這個時候對手仍正在進行比賽呢！至於修復方面，一般而言，只要不損害太嚴重，你可以不用去修理。

⑥自動駕駛：

你也許會想用本功能，給你一個建議，最好不要用。一來這種速度實在太慢了，二來是這種功能並不會躲避任何攻擊。因此若是你用此功能的話，要得冠軍的希望實在很渺茫。

⑦暗　　殺：

也許有人會用高薪請你暗殺某人。我給各位一個忠告：以平常心去參賽，若是運氣好那個人被你殺了，那錢是多賺的，反之也沒關係。千萬別為了2000元而失去了冠軍的獎金。



有人高薪聘請你當殺手。

四、比賽結束後

此時畫面會出現排行榜和獎金。你是得到第一名的獎金呢？還是被踢出場地，淘汰出局呢？當你賽完10場比賽，將會看到你的愛車緩緩的駛出（雖然用單色顯示器看起來的車子有點畸型），這就是冠軍車！

各位，好好努力吧！相信不久的未來你就是冠軍了；還有一點，就是別把對手殺光了，一個人的比賽是很無聊的，你說是嗎？



DEATHTRACK



英雄傳奇I／冒險者函授學校

「英雄」！？那可不僅僅是力量、智慧或是運氣的相對代名詞而已！如果此刻你能和我一樣站在史匹爾堡廣場前，接受堡主的贈勳嘉獎以及所有民眾的歡呼致謝，你就會了解「它」對你我——一個平凡的人或是一群升斗小民，甚至王公商賈等具有多深遠的意義。這個世界不能沒有英雄——「無名英雄」也好，「曠世奇雄」也好，你可以確定一件事，那就是——沒有人一生下來就註定要成為英雄的。



訓練課程

一、楔子

我是怎麼步上這條英雄路的？說來你也許不信——

一年前，我路過一間破茅屋，裏面傳來女人哭鬧的聲音：「你居然把家裏所剩的一點錢全拿去買了這堆破銅爛鐵：披肩、長劍還有連當鍋子用都不成的盾牌！你想當英雄是不是？家裏12個小孩個個餵不飽，你倒成天做你的英雄夢。好啦！打鐵匠也走了，你這些破銅爛鐵叫我到那兒退錢？切菜還嫌太鈍…」看樣子準是個「難過女人關」的「落魄英雄」，正在聆聽老婆的「諄諄教誨」。我趕緊衝進屋裏，拿出身上唯一的一枚銀幣，塞到女人的手裏，在她還分不清楚怎麼回事之前，抱起了那堆「破銅爛鐵」轉身就走。接下來你大概知道，我是怎麼處理這堆「破銅爛鐵」的…

稍後我來到了史匹爾堡，也許是天意吧，原來我打算路過此地到下一個大城去找機會的，卻因數天來的暴風雪引發的雪崩，將史匹爾堡所有對外的交通都中斷了。我的命運也在這個小城出現轉機！

在經歷一段曲折離奇的遭遇後，我解決了危害當地的女巫、山賊種種威脅，又幫助堡主尋回他的兒女，事情就是這麼碰巧，只是好運全教我一人撿到了！

二、冒險者函授學校

現在我根據自己的遭遇，擬定了一套訓練課程，這可是針對那些有心想當英雄的人開的，不但有真實的模擬全程，還有史匹爾堡堡主的協助，將此地我所有到過的冒險地點佈置成和原來一模一樣，那些壞蛋和怪物也有專人扮演，只要你想當個英雄，到史匹爾堡的冒險者函授學校準沒錯！

這裏的課程分成戰士、魔法師和盜賊三種，你可以選擇純種職業，也可以混合兼職受訓。一開始時，你有50點額外點數用來加強某幾項屬性。只要你通過任務測驗，我們便考核你的屬性點數，斟酌給予測驗分數。等到你完成最後一項訓練任務，我們便根據你的各科屬性技能，以及任務分數，頒發本冒險者函授學校的「英雄證書」給你。

以下是我們對各個純種職業項目，在分配50點額外點數到各屬性時之建議的分配方法：

◉戰士——

力量：15點　敏捷：15點

活力：10點　武器技能：10點

◉魔法師——

力量：5點　敏捷：15點

活力：15點　魔法：5點

智慧：10點

◉盜賊——

力量：10點　敏捷：10點

活力：10點　運氣：10點

武器技能：10點

三、課程入門

在沒有進行全程訓練之前，我們要提供各位在訓練過程中如何利用各個場所的地形、地物，以及各種「活動靶子」來做為執行任務前的屬性提升方法，所謂「師父領進門，修行在個人」，平時的訓練成果在任務考核時就可以看出來了。

◉戰士——

1. 每天早晨（Morning）到正午（Midday）這段時間內到城堡裏找兵器大師(Weapon Master)，花點錢向他學習攻擊、抵擋（Parry）和閃躲（Dodge）的各項技能，直到你能打敗他為止。



英雄傳奇II 訓練課程



2.在森林中可別錯過和怪獸、盜匪交手的機會。剛開始屬性較低時，看情形不對就趕快跑，「留得青山在，不怕沒柴燒」。因為你在訓練過程，一切食宿自理，只能自己想辦法賺點外快了。惡鬼巢穴是個不錯的練功、賺錢場所。

3.到雜貨店裏去買支匕首。你可以在城牆下的箭靶場練習投擲匕首（Throwing Dagger）。你也可以到瀑布旁的隱士洞穴旁撿石頭練習擲門的準頭，這些都可以提高你投擲（Throwing）的技巧。

4.到小屋裏多買些療傷（Healing Potion）和恢復精力（Stamina Potion）的藥劑，以備不時之需。

5.倘若你不急著完成任務，可以到草原處過夜睡覺，醒來時可以讓你的二項點數（生命、精力）完全恢復。此外樹仙處也可以過夜（這兩處的另一個優點是不收費），但無法完全恢復二項點數。

6.儘量找好的護甲來穿（雜貨店中有售），但要有較強的體力才能穿它。（體力最好超過60點）。

◉魔法師——

1.儘可能搜集到所有的魔法，有機會就練習。

2.避免和大型的怪獸戰鬥，你可以使用火焰術硬拼，或在遠距離使用鎮定術來安定牠們，這可提高你這兩種法術的技巧。

3.除了城裏，其他地方的門、箱子，你都可以練習開啟術來提升技巧，並達到你的目的。

4.每次進入戰鬥之前，可先施用附法之術（Zap）以提高傷害力。

5.生命、精力和魔法點數之恢復方法同前。

6.以下提示所有你能得到的魔法的所在地點——

火焰術	魔法店
引發術	瀑布隱士洞穴
心靈移動術	魔法店
鎮定術	草原的石塊下
開啟術	魔法店
偵測術	土撥鼠穴
附法之術	原始法術
眩惑術	巫師之塔

◉盜賊——

1.頭腦要靈活刁鑽。

2.夜間多去小城裏鎖著的屋子練習開鎖技巧，順便碰碰運氣，看能否找到值錢的東西，多在城裏四處逛逛。

3.到盜賊公會裏買小偷專用的工具箱（Tool Kit）。

4.到箭靶場練習投擲匕首，或到賊窩裏練習亦可。

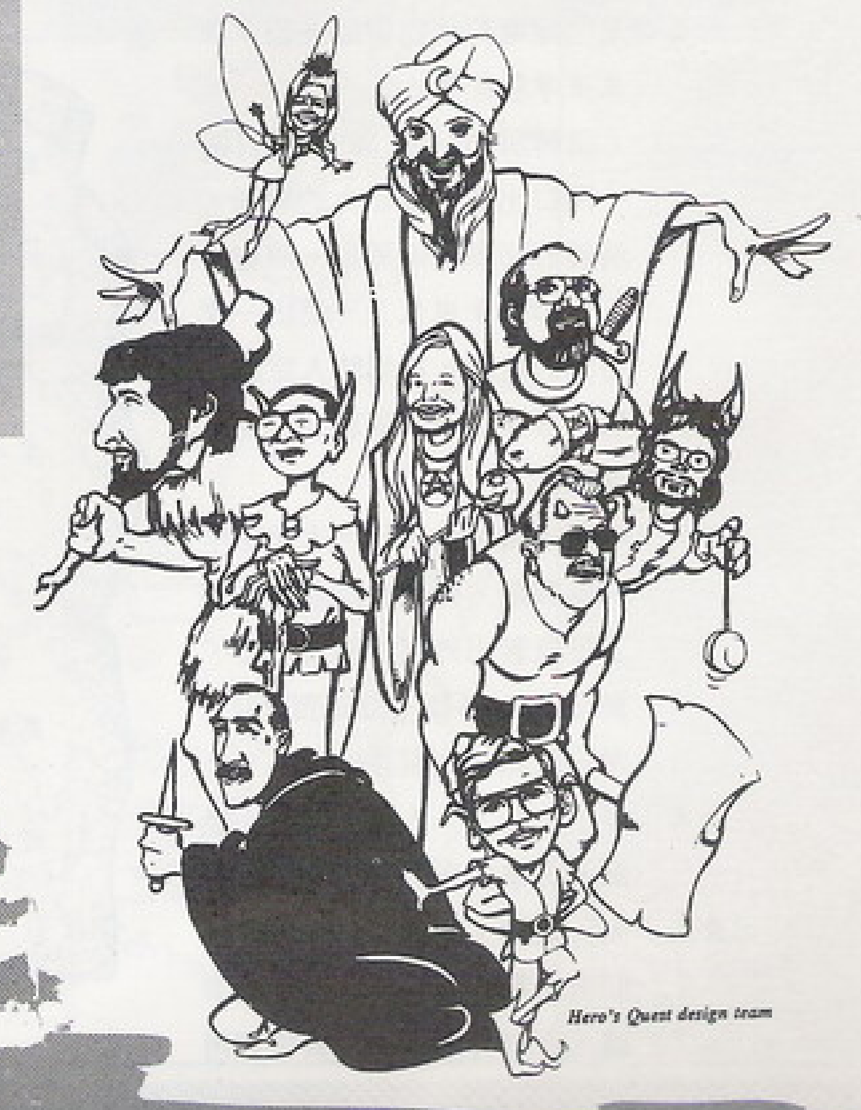
5.隨時隨地施展潛行的功夫，一直練到你能從敵人身旁溜過，而牠無法察覺！

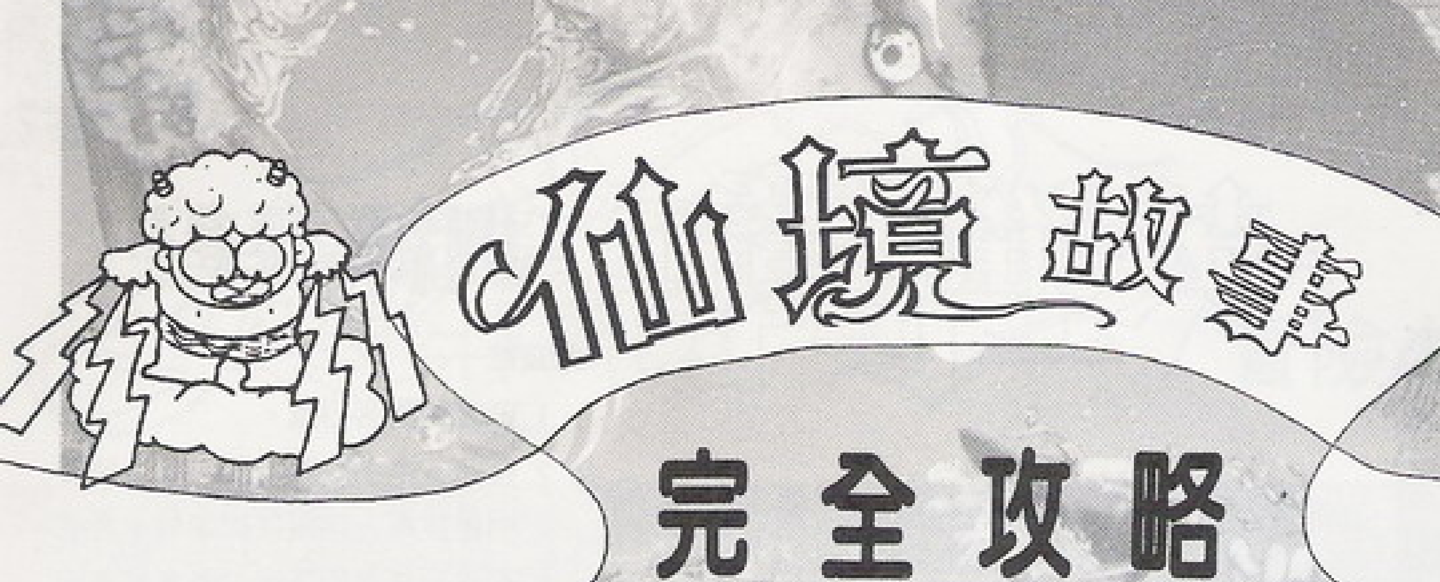
6.小屋前的大樹、瀑布隱士洞穴都是你練習攀爬的最佳地點。

◉混合兼職者——

可以參考以上三個純種職業的入門課程，自行選擇練習。

談完以上的入門不二法則之後，各位準英雄們要牢記一點，那就是活用法則，可別練得走火入魔了！至於任務交待和解決方法，近期就快開課了，先自習自習吧！＊





完全攻略

/風水老人

很快地，到了仙境三兄弟再度聚會的日子。老大風塵僕僕地來到崑崙山光明頂，一進去就看到風水老人已經坐在裡面。

老人：噢！你來了，快過來坐下。一路上飛得還平穩吧？辛苦了。

老大：許久不見，老師的身體依然健朗，想必功力又精進不少。

（風水老人正想開口，驀地，老么衝了進來了。）

老么：抱歉！抱歉！剛回來的時候，順道去拜訪一下巫女，不小心耽擱了一點時間，請大家海涵！

老大：（玩笑地）噢…順路？

老人：巫女啊…也好久沒看到她了。她最近還是和往日一樣自在吧？

老么：是，她還交代我帶這些個幸運菓來孝敬您哪！

（這時房門「呼」的一聲打開，門口出現一道碩大的黑影，清晨的初陽透過黑影，照在老么手中的幸運菓上，泛出一片奇異的光澤。在場諸人定睛一看，原來是老二邁著大步走了進來。）

老二：哈囉！嗨，大家好。本來想早一點到達，偏偏在前面又遇到了批急著出外歷練的冒險者，真沒辦法，只好做這筆買賣囉！這一耽擱就到現在…

老大：好了，好了，人來了就好。老師還有事要告訴我們呢。

老人：噢，是的，前些時日，為師風聞有人徵求仙境攻略的完整事蹟，今日特地在此地要你們再回想一下過去的奮鬥歷程。如此一來，在瑋瑞村（Tambry）建立冒險者之家的基金就有了著落。

老大：嗯，不錯，現在回想起初期的奮鬥還真是相當艱辛。還好先在瑋瑞村找到一些相當有用的寶物，特別是翡翠骷髏（Jade Skull），它曾經在我早期的練功過程中救過我數次…

老二：說到寶物，就輪到我這個鑑賞專家講話了。橫行仙境大陸的怪物固然可恨，卻是練功和賺取寶物的好對象。唔…讓我查一查貨源清單。（從背包裡翻出了張牛皮卷軸。）

骷髏人 Sekeleton：金鑰匙 Gold Key，紅鑰匙 Red Key，藍鑰匙 Blue Key，綠寶石 Green Jewel，綠鑰匙 Green Key。

食人妖 Ogre：灰鑰匙 Grey Key，金幣，生命藥水 Glass Vial，水晶球 Crystal Orb，鳥圖騰 Bird Totem。

惡鬼 Goblin：藍石 Blue Stone，金指環 Gold Ring。

遊魂 Ghost：翡翠骷髏，白鑰匙 White Key。

名單上面列的是哪種怪物會有哪些遺物，不過要是碰上遊魂，可不是只搜一次就會有收獲喔。必須在它的遺體消散之前多按幾下 T 鍵，否則可能拿不到戾氣鍾結而成的翡翠骷髏，或者是鬼氛森羅的白骨鑰匙！

每種怪物身上至多只帶有一種寶物，如果你正好迫切需要某種寶物，不妨在拿取之前先存下進度。要是拿到的寶物不合你意，再把先前的進度叫出，繼續挖寶。

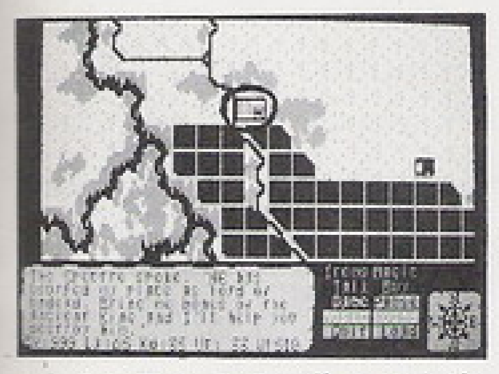
有時候你可以在某些地點撿到寶物或看見寶箱。在打開寶箱之前不妨泡製上述的方法，否則開到空箱子可別怪我！

店裡陳售的武器和生命藥水並沒有必要事先購買，大多只要掠奪敗戰敵人的裝備就可以。另外，開寶箱的時候，最好把目標放在翡翠骷髏和鳥圖騰，或是金指環這三種寶物上，要是箱中三種齊備更好。

老大：的確，身上的現金只要用來吃飯就可以了。打怪物既可賺取寶物，又可以練功。每擊斃一個怪物就能增加一點勇氣（Bravery）。勇氣是正義的力量，最多可以練到 999 點。隨著勇氣大增，體力上限也會隨著提升。

老么：別忘了最佳的練功地點——墳場（Tomb）。





墳場位置鳥瞰圖。墓室就在墳場裡。

老大：沒錯，在那兒我發現了一種最安全有效的練功方式：在墳場圍柵裡，我用奪來的長劍和敵人激戰，竟然「順勢」宰了柵外的敵人！綜觀此地易守難攻（只有一處入口），我砍得到柵外敵人，對方卻砍不到我，所以決定耗費大半時間在此練功。不過射出的箭穿不過圍柵，最好還是別浪費弓箭。

老么：人是鐵，飯是鋼；肚子餓了還是得回村裡吃飯去。要是肚子餓太久，體力可會急遽減少，甚至不支倒地。也不要以為餓不死人，餓量過幾次後，不但走路步履跟蹌變慢，嚴重的話，勇氣也會隨之降低。

老大：很快地，不知不覺中已經參與百餘次戰役，力量也將近三百…

老二：還是我勸大哥再多練會兒功，至少六種鑰匙的數量最好先賺到超出畫面指示。既可賺寶物，又可以練功，何樂而不為呢？

老大：賺到的寶物數量如果超出畫面指示範圍，其數量仍然不會因而被限制，所以可以寬心放手一搏。沒想到末了寶物還剩下一大堆，因為力量成長到相當程度，就沒有使用寶物的必要。話說回來老二今日的發達，還真虧了剩下的這些寶物呢！

老么：接下來該是瞭望塔（Watch Tower）之旅了。

老人：別忘了提鳥圖騰的事。

老大：啊，鳥圖騰…您是說使用方法那檔子事嗎？在這裡特別昭告有志進入仙境歷險的朋友，在使用鳥圖騰之前，記得先存下遊戲進度。使用鳥圖騰看清附近地形後，再叫回先前所存的進度。如此一來，只要擁有一個鳥圖騰就能走遍天下。

再說到瞭望塔之旅。據老師說，塔裡藏著一個大海螺，途中又聽乞丐（Begger）提起海裡有位善良的朋友…

老么：海龜！海龜！牠最喜歡親近善良的人。多施捨些金幣給乞丐，可以增加親切度（Kindness）耶！

（老大抬手一揮，飛出一樣物件飛掛在牆上，徐徐捲落之後，才看清是仙境全圖。）

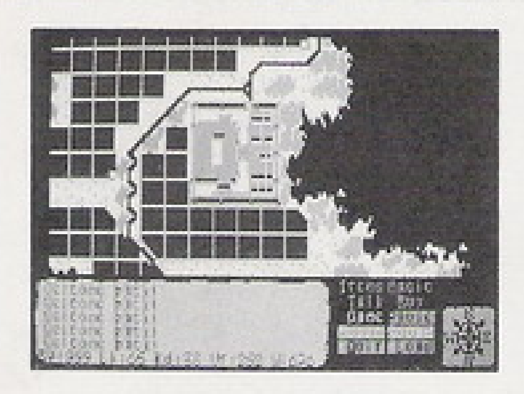
仙境全圖

TURTLE POINT
巫術島
纖惡森林
密林群山
尋夢湖
譚瑞村
瞭望塔
墳場
沙漠
漢姆塞之墓
馬罕城
嘆息之地
黑暗山脈
天鵝島
巨石陣
海角



老大：首先當然是先回埠瑞村填飽肚子，再睡個好覺，醒來已近半夜時分。使用彩色顯示系統的朋友應該尚能依稀辨識道路；使用單色顯示系統的朋友請利用綠寶石照明，免遭不測。

走出村外沿路南下，途經墳場，不禁回想起那段埋首練功的時日，再投過深深的一瞥後，復又沿路來到了馬罕城（MAHEIM）。



馬罕城位置鳥瞰圖。

老人：噢，我在馬罕城內有個朋友。

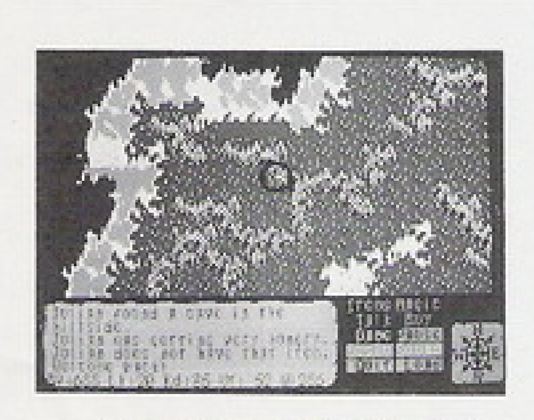
老大：是的，原本我打算先去拜訪國王，沒想到國王正因為公主被擄走而憂心終日，只得先行告退。出了門看到城中央坐著個乞丐，國王的法師就在他右邊的房間裡。他說好久沒和老師一塊泡茶了，也知道我正為仙境和平而奮戰，當下便施法讓我完全恢復體力，還說願意隨時助我一臂之力。

告別法師，離開馬罕城，繼續沿路穿越群山。道路轉向北方，走至路的盡頭，再繼續向北走，穿越森林到達綠海的北端…終於到了一瞭望塔。

拿著灰鑰匙開塔，拿出海螺，運足十二成功力朝海一吹，前方迎浪而來的不正是海龜嗎？趕忙踏上龜背，向西渡海抵岸，一路直朝埠瑞村疾行…回家吃飯去囉！

老二：再來該是大陸西北端的魔杖之旅了。相信大家都知道，使用弓箭可以攻擊遠方的目標。可惜的是，如果把箭射光了，那弓可就一點用處也沒有。神奇的魔杖就沒有這點顧慮，藉著遠古的神秘法力，從魔杖源源發射熾熱的火球，在後來的歷程中對大哥助益不少。

老么：埠瑞村東方有座巨石陣，在這裡可以利用藍寶石傳送到位於大陸西北端的另一座巨石陣。據說魔杖就藏在附近的火龍洞裡。



火龍洞入口位置鳥瞰圖。

老大：從巨石陣向東方前進，在山側遇見一位佇立山邊的閒人。向他打聽才知道火龍洞還要再往東走，就在群山之中。

因為此地多山，多到簡直就像密林一般，仙境人民就都稱它作密林群山（Mountains of Frost）。入山之後，我更深深地體會到身處密林的感覺，摸索了許久才找著火龍洞的入口。

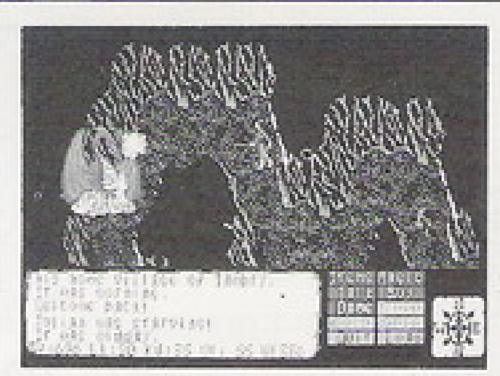
這裡就是火龍洞入口。



入洞只見一條晦暗的石壁甬道延伸進更深的腹地，但憑胸中滿腔熱血，仍然感覺眼前一片光明。沿著甬道走到叉路的時候，忽然聽見惡龍噴火的嘶吼聲，隨即反射似地衝進左側甬道…走錯了。循原路退回到叉路口，這回從右側甬道進去，不久便看到了正在瘋狂噴火的惡龍擋住去路。

在旁邊觀察良久，發覺惡龍噴出的火球會有短暫的間歇空隙，覷準正確時刻閃進左前方石壁，再次躲過火球跳往右前方的空地。隨手刺了幾劍，卻傷不了牠半根汗毛，只好等以後再來料理牠。

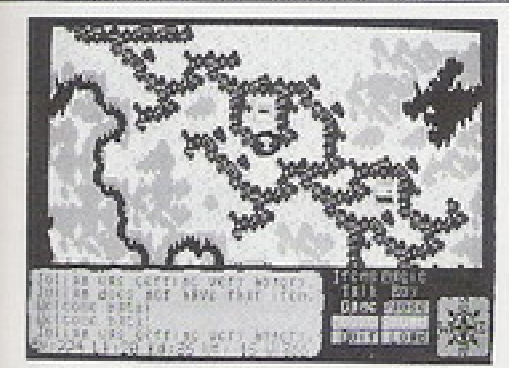
往前走，搜遍全洞，在一個房間和某處長廊各找到一枝魔杖（Magic Wand），臨走前先用魔杖擊昏了火龍，再趕回埠瑞村大吃一頓（來回走一趟遠路，著實餓得發昏了）。



可惡的火龍，吃我一顆火球。

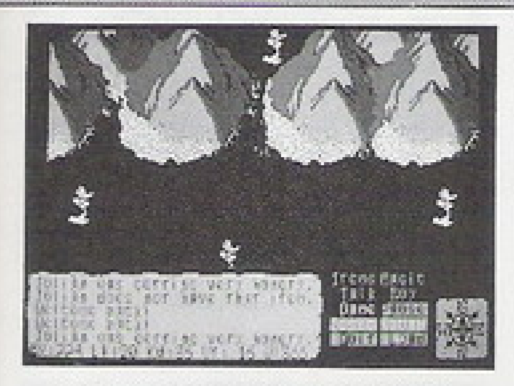


老人：然後該先到南方的神殿拿取太陽之石（Sun Stone），再去消滅邪惡女巫，取得用來駕馭天鵝的黃金套索（Gold Lasso）。



前往太陽石神殿的隘口鳥瞰圖。

老大：神殿四週群山圍繞，只有個小隘口可以進入，附近還有座也是被山圍住的高塔，只可惜找不到路進去。



往太陽石神殿只能從這個隘口走過去。

首先在神殿前遇見了護殿武士，打敗他以得到他的肯定——因為沒有相當勇氣的人，根本不可能挽救仙境。進殿拿到太陽之石以後，又再兼程趕往穢惡森林——邪惡女巫的根據地。

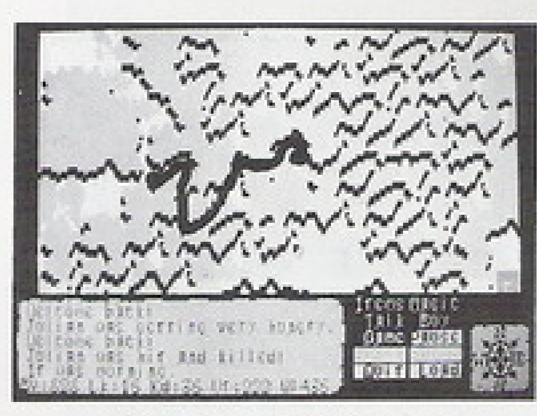
穢惡森林地下路線

穢惡森林裡又是一大片迷宮！最後終於摸進了邪惡女巫居住的城堡，找到女巫又拚了起來。還好我祭起法寶——太陽之石，頓覺女巫的法力似乎銳減不少。復又小心地在她石化光線範圍之外施展魔杖，女巫終於不敵火球威力化成焦炭而亡，黃金套索也跟著滑落在地。拾起黃金套索，一路循著原來途徑又回到了瑋瑞村。

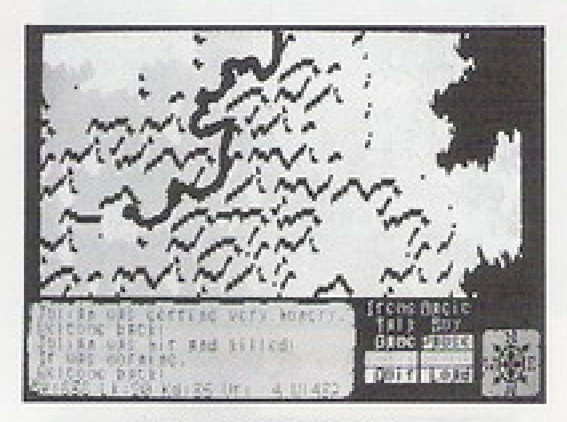
老么：仙境和平的象徵～天鵝一族就住在大陸西南外海的島上（Swan Isle）。利用巨石陣傳送到離它最近的地方，再吹響海螺，請海龜送你上島，這應該是最快最方便的途徑。

老大：上島之後，在島的南端，我看見了金色天鵝！由於我身上帶了金色套索，天鵝才答應載我到仙境任何地方為和平而努力。跨上天鵝一路飛到了漢姆塞之墓（Hemsath's Tomb）。（還好進去之前已經準備了相當多的金鑰匙）一陣探索之下，分別在兩座石室內找到了一座金像（Gold Statue）以及枯骨（Bone）。

記得在墳場練功時，曾經在午夜時分（Midnight）入屋，巧遇幽魂（Spectre）現身。它說不死之王（Lord of Undead）強占了它的棲息之地，只要我能找到上古君王（Ancient Lord）的遺骨，它願助我重光仙境和平。那時心想既然彼此目標一致，亦不忍見它長久在外飽受流離之苦，當下就答應了它。此刻想來，這枯骨說不定就是上古君王的遺骨，還是一併帶走吧。



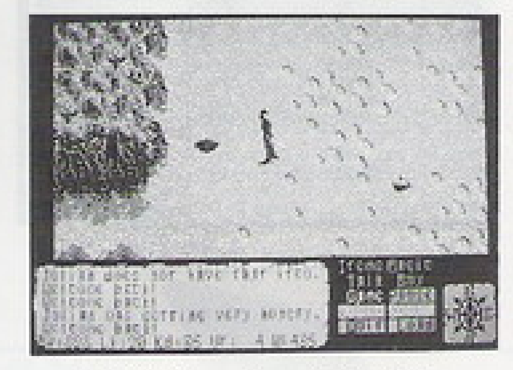
穢惡森林路線圖之一。



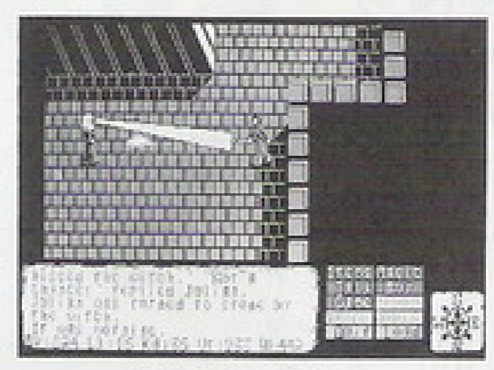
穢惡森林路線圖之二。



穢惡森林路線圖之三。

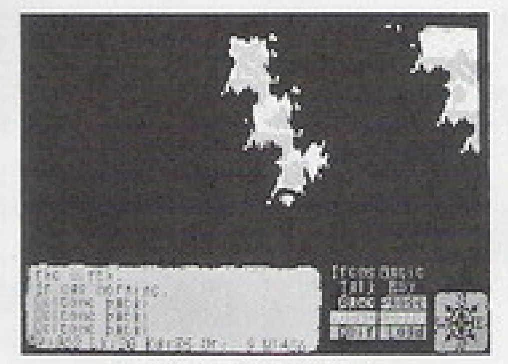


穢惡森林一景。前有流沙，得沿上方前進。

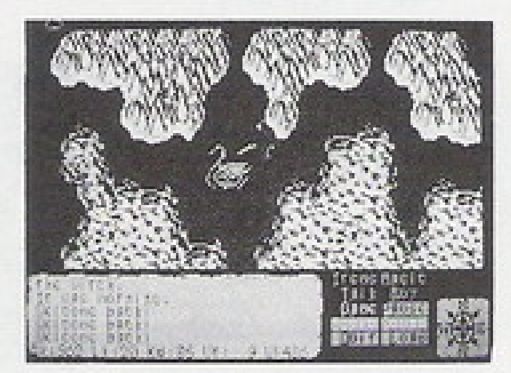


大戰邪惡女巫。

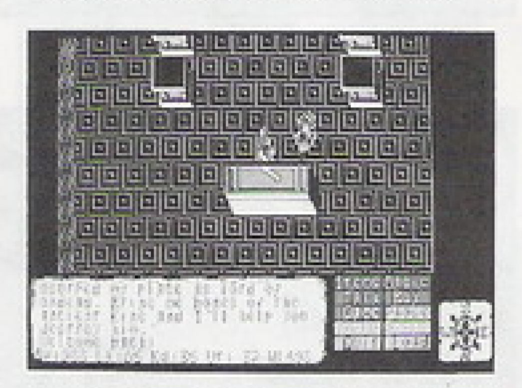




天鵝島位置鳥瞰圖。



可愛的天鵝，我終於找到你了！



順便帶走桌上的枯骨吧！



巫女就住在巫術島上的水晶宮裡。

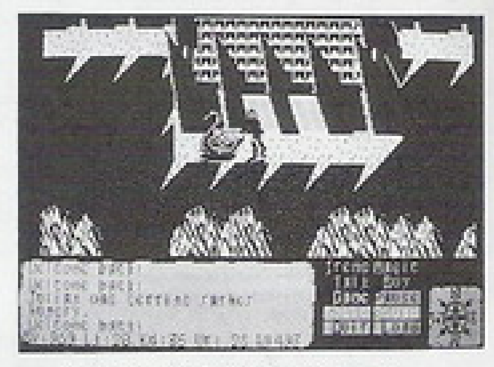
老人：善良巫女就住在大陸北方海上的巫術島（Isle of Sorcery），她擁有座金像。去到那兒，她會把金像給你。

老么：拿到金像後可別急著走開喔！多跟她講幾次話，她會提升你的運氣（Luck）。

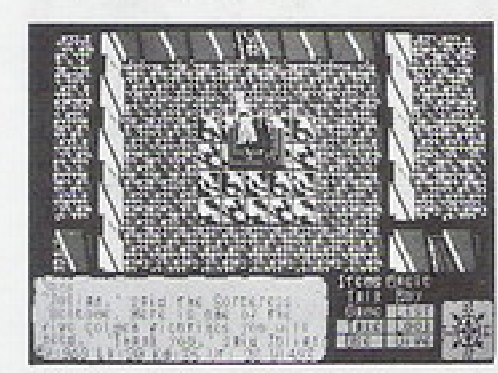
老大：大家都知道，每當一位仙境裡的居民因為意外而死亡，天使就會來到他的面前。如果他擁有足夠的運氣點數，天使將會帶走他一些運氣，而讓他起死回生。不但體力完全恢復，就算他原本已經餓得半死，復甦之初將會滌除他過去的一切苦痛。當你為仙境和平而遠征他方，「置之死地而後生 」有時是個相當有效的良方。

我和巫女再三交談，直到運氣點數似乎不再增加才告辭出來，接著前往穢惡森林。在森林中，找到了一處地方散落著殘骸和金像。我想，他可能就是傳說中那位前往挑戰邪惡女巫的勇士吧！小心翼翼拿起金像，崇敬地憑弔一下這位壯志未酬的英雄。

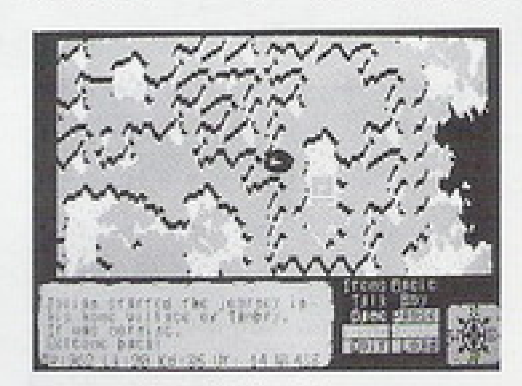
算算身上已經有了三座金像，尤其現在又有金色天鵝伴我同行，該是出發去救公主的時候了。



整裝進宮拜謁善良巫女。



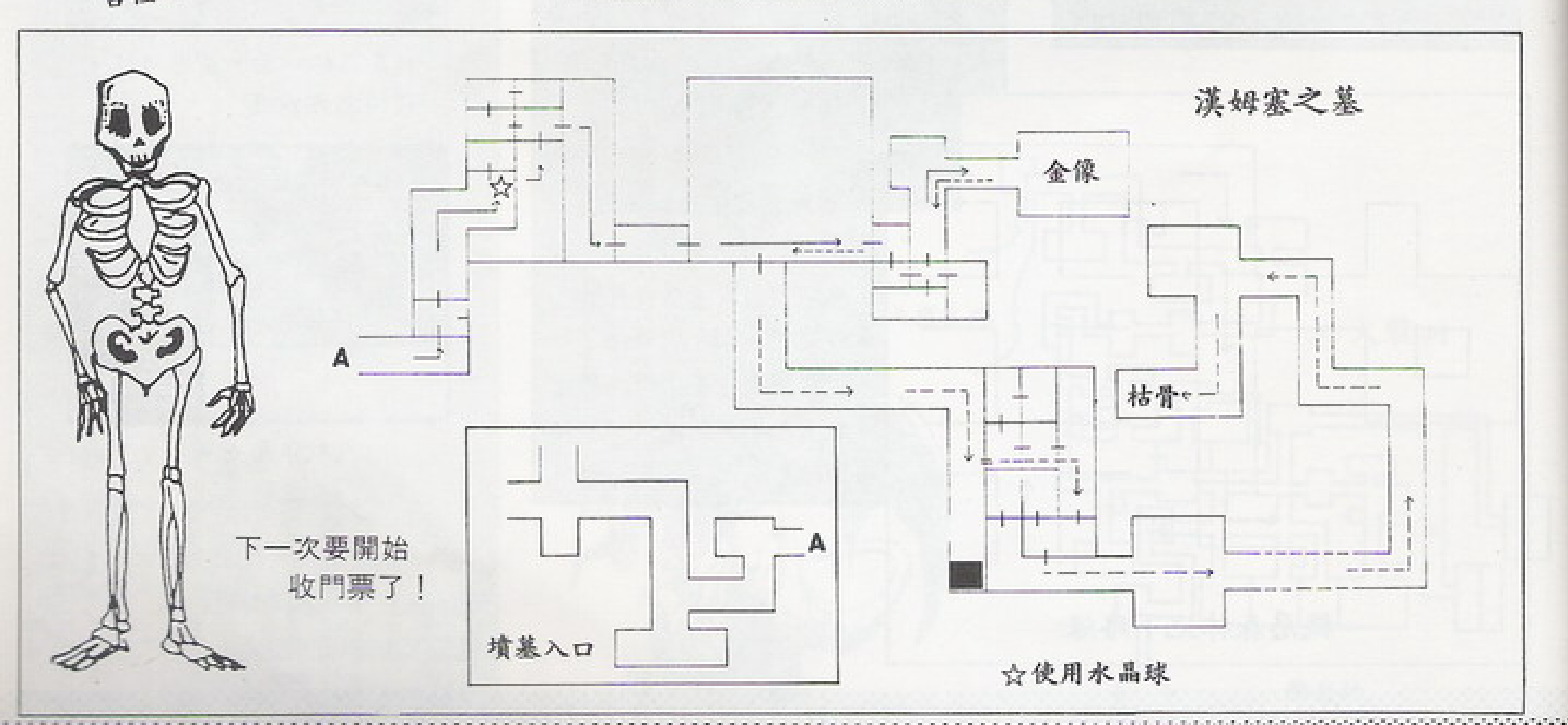
她就是溫柔又善良的巫女，不但給我金像，又增加我的運氣點數。



勇士陳屍於此。



拾起金像，憑弔勇士先烈。





途中路經墳場已是午夜時分，順便進屋去把骨頭交給幽魂。他給我一塊水晶片，說是以後對我有幫助。

騎著天鵝來到高塔之上，西北方正是取得太陽之石的神殿。高塔四周被群山圍住，多虧了天鵝，否則還真上不來。

老二：（打趣）我看公主也是因為下不去，要不然早就走了。

老大：進塔向公主致意後，我們一起回到了馬罕城，看到國王和公主歡聚，心中也帶著幾分欣喜。告辭國王後再往法師處道別，沒想到法師拿出座金像給我，說是國王剛才賜下的謝禮，還要我找齊五座金像後，入沙漠找神聖玫瑰。

在仙境四下尋找，想不到最後是在大陸東南端一處叫作海角（Seahold）附近的小屋找到第五座金像。總算皇天不負苦心人，到處找尋仇人下落的日子不再，眾仇親很得以將雪。

老么：在沙漠中發現了座城鎮，眼見入口有位乞丐，於是接濟他一些金錢，順便問問看有沒有關於神聖玫瑰的消息。沒想到他說……

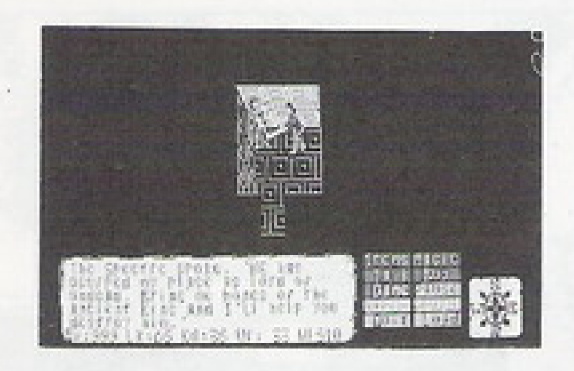
老二：他居然說傳聞中的沙漠之市就在眼前，大哥興奮地入內拜訪，就在一間巷內的小屋找到了最後一件寶物——神聖玫瑰。

老人：既然找到玫瑰就可以直奔末日之堡（Doom）。要知道，當你在外遊歷練功同時，邪惡巫師可也在堡內設法奪取護身符的法力呢！

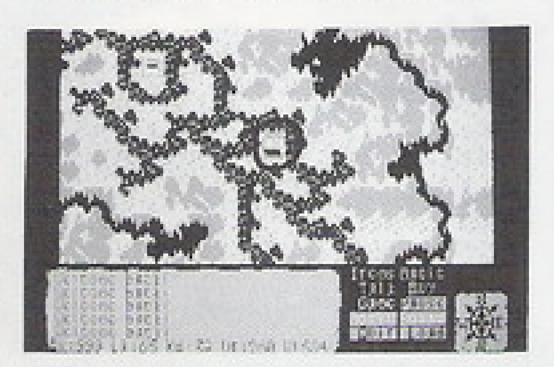
老大：是的，不過為了慎重起見，我還是先回到馬罕城找法師，請他先幫我恢復體力。另外，城南有三間小屋子，最左邊那一間儲藏了幾份水菓，帶在身上暫時可以充饑。

騎乘天鵝找到了末日之堡所在，只見城堡大門汩汩流出熾熱熔岩，不曉得堡內暗藏何等玄機。正想找塊空地降落，陡然發現地面四周早已被岩漿烤得火燙，要是冒失著陸，我寶貴的天鵝豈不活生生當場變成烤鵝？

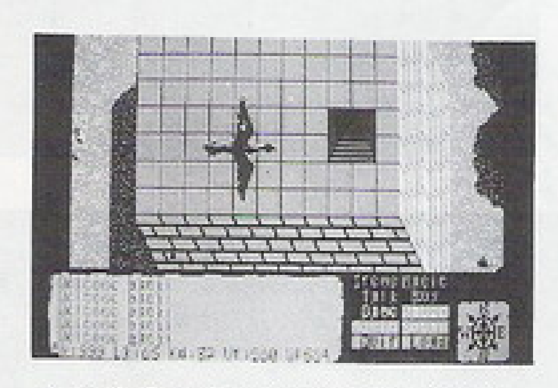
一面北飛尋找降落點，一面暗記待會兒前往末日之堡的路線。一待找到可以降落的地方，立即趕往末日之堡。來到堡前大門一看……哇！進堡的路都被熔岩給淹沒了，一些倒霉的小鬼失足踏入，隨即在熔岩中慘遭滅頂。



帶枯骨來和幽魂交換水晶片。



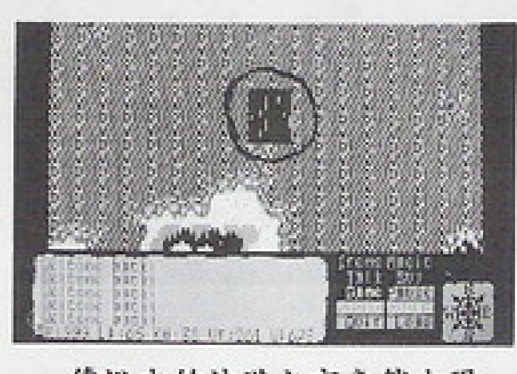
囚禁公主的高塔被群山圍住，得騎天鵝飛進去。



這裡就是囚禁馬罕城公主的高塔。



海角的小屋內有金像。



傳說中的沙漠之市竟然出現在這裡。



從這塊綠地左方尖端朝下直飛可以看見末日之堡。



再往下走就快到末日之堡了。





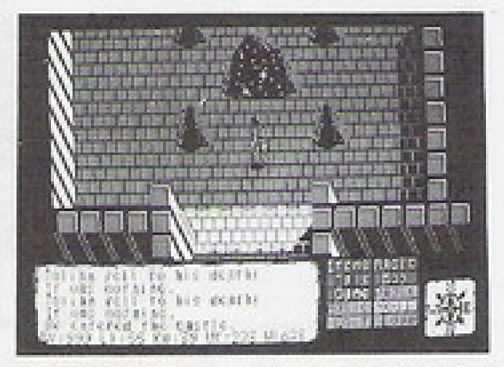
老二：還好你帶了神聖玫瑰，身懷此寶就能免去地火焚身，可以大步進堡。

老大：神聖玫瑰在溶岩裂焰中反而綻放光輝，當我如履平地般走過岩漿，卻見諸鬼紛紛葬身火海，心中不免油生一絲悲意。

進堡後有道力牆擋住通道，突然懷中的水晶片也開始悸動，一波波的力量傳過身體。我試著觸摸這道力牆，結果居然穿了過去。

老么：你看到邪惡巫師了嗎？

老大：還沒有，不過城堡中央有個奇怪的洞。看看周遭似乎什麼東西都沒有，（先存下進度後）遂奮力跳進瀰漫著奇異光輝的洞穴。

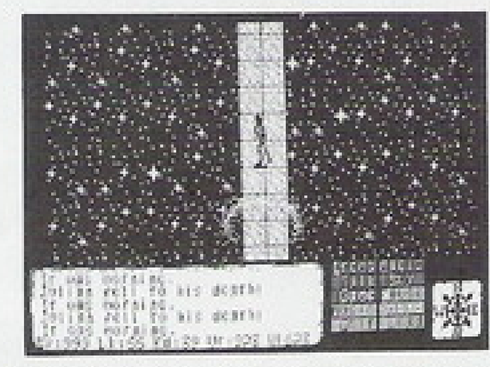


通過力牆後，只見前方洞內呈現異象。

老么：結果呢？

老大：真的是很奇怪，我似乎來到另外一個世界，或者該說是一個——小宇宙！難道邪惡巫師已經……？

來到這裡卻看不到任何敵人，走在飄浮於宇宙中的道路，感覺似乎蠻奇怪的。等等！前方出現了正方體、三角體和圓球體向我衝來……



邪惡巫師在那裡？我又在那裡？

老么：四度空間！一定是異次元世界！

老大：打敗它們後繼續前進，沿著道路走至一大片平面；路上共經過三種平面：綠色平面似與正常無異，紅色平面會影響行走速度，而藍色平面則有著相當大的慣性作用。走過這片大平面到對邊，復又沿著右邊一條路前進，曲曲折折來到一塊黑暗區域之前。

The FaeryTale™ Adventure BOOK I

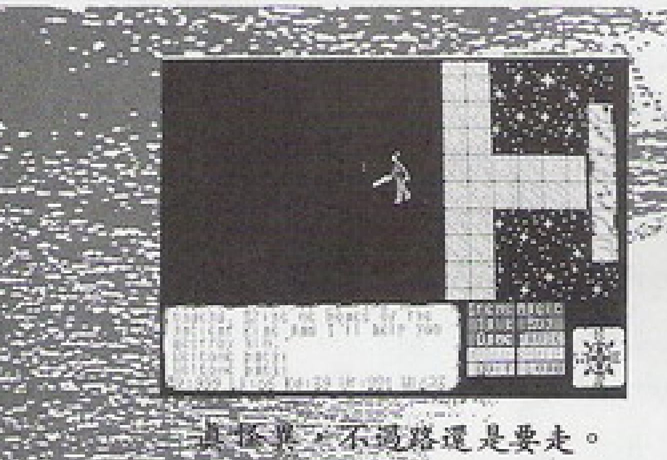


老二：會不會是陷阱？

老大：原本我也這麼想，但是在繞行一圈後，除此之外還是沒有其他發現。試著硬闖進去，結果每回都不由自主地退了回來。後來我終於想通了，原來它是個「相反區域」。這裡是光明中的黑暗，要想前進就得後退，若想南走反而北移。在相反區域中就這樣反向走近它的核心…巫師！我看見邪惡巫師了！邪惡巫師一看見我，立即施展火球術連續攻來。我閃身躲過。一進入核心區域，行動又恢復正常，太好了！立即拔起所向無敵的長劍向他砍去，沒想到他竟然大笑著說這些凡鐵傷不了他。好吧，就讓你知道我魔杖的厲害！結果他終於被火球打成殭屍（不能動的殭屍），護身符從他懷中緩緩滾了出來。



去！目標就在前方不遠處!!



真怪異，不過路還是要走。

老二、老么：快拿護身符！

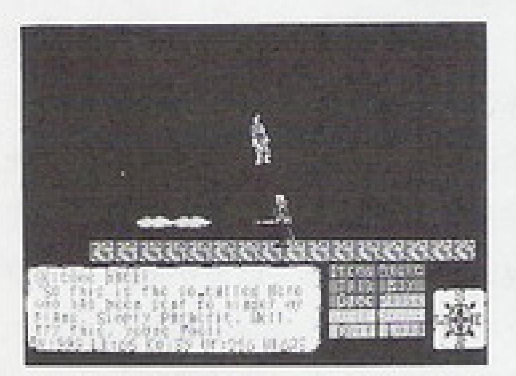
老大：當我拿起護身符，它那牛頭似乎正對著我笑……

老人：仙境太平了………。

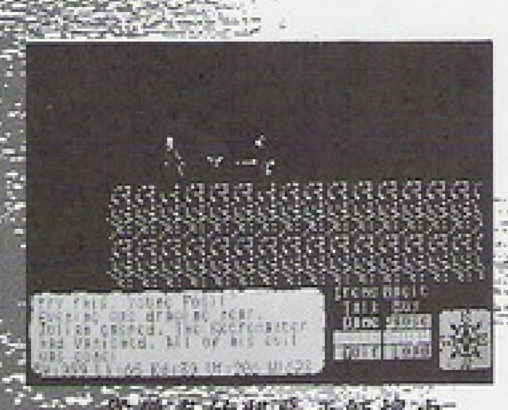




幕已落，曲終人未散；
縱情天涯…有緣再相逢。



好個邪惡巫師，看我不一劍劈了你！



從僵直的邪惡巫師懷中掉出了護身符。

七嘴八舌 遊戲大家談



我這是招誰惹誰了？

武道館

趙君豪

武道館並不能說是一個十全十美的動作戲戲，不過大體來說仍是上乘之作。姑且不論大人物的造型及繁多的招式，光是在武術大賽中，如何選擇武器來應敵就足以讓你傷透腦筋。

基本上，除了衆多的招式可以滿足玩家對武術的狂熱外，優美流暢的動作及畫面，多種造型的對手亦是可觀之處，而且對手的速度，智慧都會顯著的提昇，玩這個遊戲時不能再像以前玩動作遊戲只須隨便敲敲鍵盤，這次可要眼明手快再加上〝奸詐〞的心思才不會鬥場飲恨，辱及師門。

但缺點是：第一，鍵盤（搖桿也一樣）操作過於複雜，除非是八爪女（男），否則，絕對讓你手忙腳亂，而且反應太慢，往往鍵盤已按下，卻不會馬上出招，直令人※△□……。第二，有些招式華而不實，甚或根本就用不著（練習時用來〝觀賞〞是可以），而且，空手道的作用實在，哎…。另外，本遊戲還有一個遺憾，為什麼不可以到別的道場去找碴（踢館）？真是可惜。不過，說了這麼多，我還是勸你趕快去買，為什麼？要死大家一起死嘛！

紅色風暴

龐克

紅色風暴剛出不久我就買了，可是真正上手還是在放寒假的時候。剛買的時候由於說明書上寫著新手勿輕易嘗試第三次世界大戰再加上那大大的一本說明書使我看得昏頭脹腦，所以那時玩起來不帶勁。可是現在可不一樣了，一開機就直接進入世界大戰，說到這裏順便提醒一下，進入世界大戰前請務必耐心看完說明書以免世界是如何毀在各位艦長手中都不知道。由於遊戲在進行時各種訊息皆是英文，看不懂的人就會死得很難看，說不定連哪個才是目標都弄不清楚。在我剛開始玩的時候就是一邊查字典一邊看地圖。

如果有裝音效卡，那音效還真不是蓋的，一開始的主題音樂就有如第三次世界大戰的序曲一般，令人是既興奮、緊張又透著一絲詭異。除此之外還有魚雷發射及命中的音效，聽起來還真像。

玩的時候要了解那複雜的顯示數據還真不是一、二天所能辦到的，不過進入情況後就提高不少真實感，我就是靠著那些數據深入敵境在敵艦發現的瞬間引燃戰火以最快速度解決整支艦隊。雖然不是每次都成功，但也是戰果輝煌的拿了幾枚勳章。

在剛開始玩**紅色風暴**時總覺得畫面不如**688 攻擊潛艇**那麼精緻，但是玩久後就覺得這並不是最重要的，重要的是各位艦長如何與敵艦纏鬥的真實感。而其中精妙之處也只有靠各位自行體會！

模擬城市

L.B.J.

模擬城市是我的第一個珍藏版遊戲，當初在選擇時，毫不猶豫地選了它，它也沒讓我失望，的確是一個值得買的遊戲。

剛開始閱讀說明手冊時，看到三、四面加上一張鍵盤功能附表時，眼前一黑，瞳孔放大，差些不省人事，但是經過幾次實際演練之下，就不忍釋手了。它可以說是將一個市鎮的發展，模擬得維妙維肖，而且多項的功能，更使自己似乎真的當上了市長，尤其是當見到了一個新市鎮在自己的手中繁榮成長，那分喜悅、成就真使得人涕泗縱橫，淚溼滿襟，七孔流……×○♯※φ。有時換換味口，重建悲情城市，先練習它幾次，再著手重建，但是多數悲情城市在我大力推動「改革」下，已更名為「廢墟」！

在面對自己成功建立起來的城市時，雖然會為了它的龐大及繁榮而引以為傲，但是看到四通八達的鐵路線，就僅有一列火車在行駛，數個港口，只見一艘船，或者一兩座機場，仍然只有一架直升機，一架運輸機時，心中的成就感就冷了一大截。除非要被 Tornado 毀了，或是被 Monster 砸了，才有另一架的產生，整體來說，以「1」來代表全體是不錯，但是在畫面上未免太單調了些。還有在音效方面，除了災難的發生時，音效比較能讓人了解外，其他的音效有時突如其來，讓人不明白在暗示些什麼。

目前我手中雖有數座城市，但是大多面臨經費不足，國庫空虛的狀態，現在我才了解**軟體世界**第九期的市長手札的那句話，啊！市長真頭大，或許在一番掙扎之後，先去當當「上帝」再說。



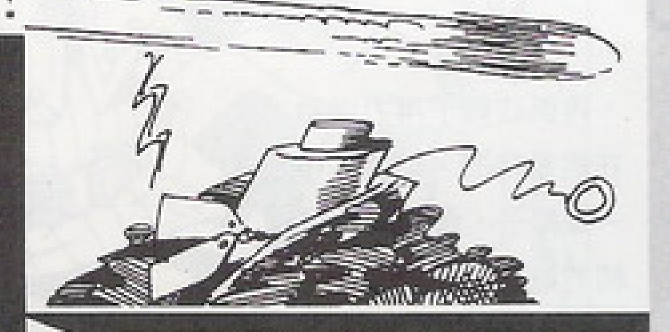
遊戲大家談　七嘴八舌

發生
什麼事了？
趕快去看看

不管你怎麼轟
我，我還是
會一直說
下去
的。

"嘿"
"嘿"

哇！是七嘴八舌吔！



模擬城市

紀曲峰

模擬城市是一種新題材的遊戲，它不像飛機或戰車模擬遊戲，要在控制操作上花很大的功夫去練習，也不用記一大堆的指令，面對著這些和我們生活習習相關的問題，讓人忍不住要進入它的世界。操作簡單，上手容易就是這遊戲最大的優點，多幅的地圖，加上幾個災情慘重的城市，這種挑戰實在很夠瞧的了，不過再好的遊戲，都難免會有一點小缺點：

1.少了車站：

一個大城市，沒有公車及火車站，甚至地下鐵，像話嗎？

2.河水沒有安排流向：

河水加上流向，就必須考慮工業區要在住宅的下游，以減少一些意外的污染，如此較為合理。

3.道路變化過少：

道路只能平面舖設，最好能加上一些交流道，不但增加真實性，也可解決不少交通流量問題。

4.缺少農地的規劃：

由於像乳類這些東西是不易進口的，所以在郊區的地方，發展一些酪農業，這對一個大都會來講還是有其必要性。

5.畫面無法任意放大：

若能任意將畫面放大，可增加不少趣味性。

6.道路及鐵路只能直設或橫設：

這使得有些規劃不太合理。

然而，雖然**模擬城市**有以上的小缺點，但此遊戲絕對有足夠的娛樂性與益智性值得一玩再玩，已可算是非常完美的模擬遊戲了。

武道館

橘子皮

武道館這遊戲東洋味十足，多種招式變幻無窮，不同派別功夫迥異，動作優美，畫面處理尤其細緻，就像親臨現場觀戰一般，人物精巧，連五官都看得清楚；動作流暢，擺脫了有些遊戲中動作〝定格播放〞的陰影，而且十分講究背景畫面，在比賽中，不時可以看到遠方空中幾隻飛鳥掠過，若在EAG畫面下，更可以清清楚楚看見身後的淙淙流水！！不像有些遊戲的背景只是一個固定而毫無變化的圖案！

當然，**武道館**也有些未盡人意之處，就像在練習時，當你已熟練了各種招式而能隨心所欲，運用自如之後，卻不能藉按鈕（如Alt＋ESC…）跳回武道館的院子裏，只好每次都一直跳啊跳、跳啊跳……跳到精力用盡了為止。還有，難度較高的高級動作，必須按三個鈕（對鍵盤使用者用言，尚包括Shift動作鍵）卻時常發生不靈光的現象。這並不是操作者學藝不精之故，乃是由於這些動作通常都是「分解動作」，常只作出前半個動作，而用搖桿來玩也是如此。

雖然有了一點點兒不完美的〝非優點〞，但它仍是一個不可多得的絕佳動作類遊戲，最後，容我引用雜誌上的一句話來結束本文：**武道館**絕對可以滿足您對武術的狂熱！



水管狂想曲

Y.L.F

這個遊戲畫面清晰整潔、乾淨俐落。內容也非常簡單，只要在水流出水管前把水管一段一段接起來就可以了。在畫面上方有數字提醒你這一關必須接好幾段水管。水開始流動後，還有倒數的數字，提醒你還差幾段水管才能過關。音效十分逼真，如果你沒有過關，畫面上在把GAME OVER打出時，還配上砰！砰！砰！的震憾音響。

每過四關之後，會出現一關送分的關卡，設計十分別出心裁：水管由上而下掉落，你必須選擇可以接通的水管，垂直或平行的按缺口接好。送分關後，會出現一個接關密碼。以後如果要接關，只須打入密碼，即可直接跳關挑戰，十分善解人意、體貼的設計。

在遊戲中還有許多可愛的小設計，如蓄水庫，可以換得一段緩衝時間。還有頗具挑戰性的開始水管和結束水管，必須接滿螢幕上方所顯示的水管段數，真是精采萬分！

但是本遊戲有一十分重大的缺點：操縱手法很彆扭。單人玩時控制方向是以鍵盤右方數字鍵操縱。而變換水管的控制鍵是Ins鍵。因此假如你以右手單手很迅速的控制變換方向及固定水管等兩項工作，又要聚精匯神的注意螢幕，可能無法很順利過關，而且右手也顯得太忙碌了。而如果用右手控制方向，用左手按Ins鍵，則兩手擠在一起十分不方便。

不過這也是本遊戲最大的優點：適合兩人共玩。一人控制方向另一人操縱Ins鍵。兩人一起玩，不但可以培養默契，而且訓練兩人的反應力。非常適合男女朋友一起嘗試！可以體會同甘共苦的滋味，快去找他來一起玩吧。注意：要好好溝通，別吵架喲！



啊嗟裝備店



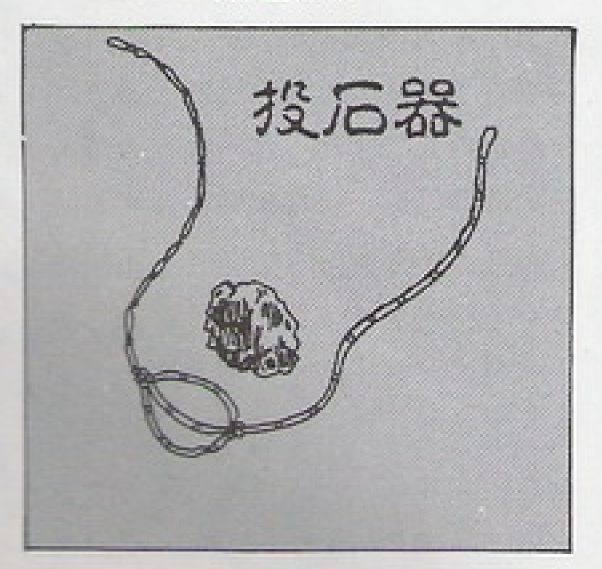
「那把閃電弓只要2000 GP，是這裏最便宜的價錢。」「×◎＃☆」「喔！你被電到了，我上次忘了告訴你，使用閃電弓要戴防電手套，只要 18000 GP，很便宜的。」「我的天呀！」「碰！」

喔！又到上課的時間了，想聽課的把那傢伙抬到旁邊去。

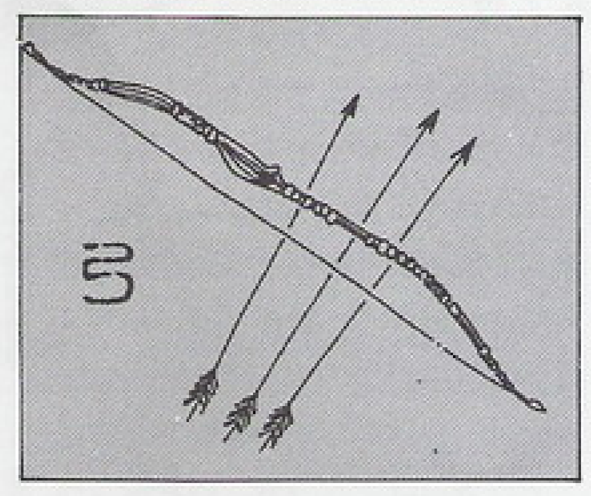
今天我們除了要介紹投射型武器之外，還要介紹一些較難歸類的奇門兵器。

首先來討論投射型武器的功能。一般來說，冒險者的戰鬥大多採取肉搏戰較有效。但是很容易受傷，必須穿上厚重的甲冑來保護自己。因此，若能在遠距離就能解決掉敵人是最好不過了。投射性武器就此應因而生了。但若敵人太過接近可就有一些麻煩了，不但施展不開，還可能在上箭時挨上幾刀。一般來說，為了保險起見，弓箭手大多會攜帶短劍，匕首做為近戰武器。

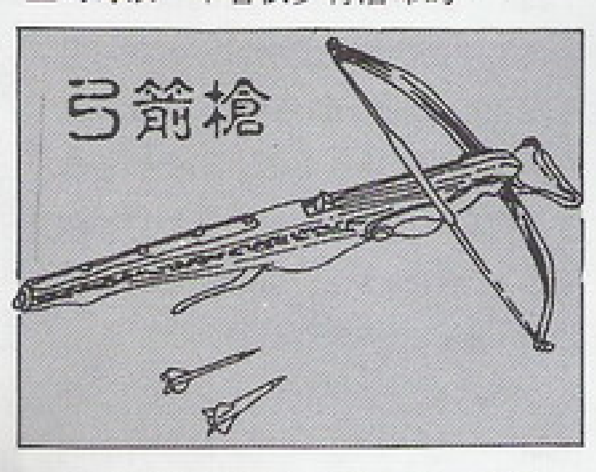
以下就為各位介紹——



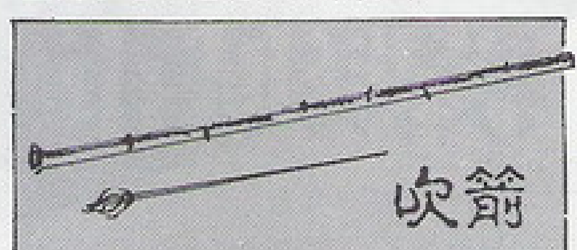
1.SLING（投石器）：這可以說是貧窮冒險者的最佳長程武器。構造非常簡單，只是個皮革袋再綁上兩條繩子。使用時將石頭放在皮革袋內，再抓住繩子用力甩動，在適當時間，鬆開其中一條繩子，藉著高速迴轉的離心力將石頭射出。雖然準頭不大，倒也湊和著用用。何況，以色列的大衛王不也是用投石器打敗了巨人嗎？



2.BOW（弓）：最常見的投射性武器。幾乎有一些錢的冒險者都會想辦法弄一把。弓的構造是將硬木彎曲，再綁上以動物腸子為材料的弓絃而成。使用時將箭搭上弓絃，拉開弓使成滿月狀，手一放，箭就因彈力而射出去。箭的威力雖不大，為了增加傷害力，有些箭簇上會餵上毒液，使被射中的人毒發身亡。例如南美亞瑪遜的土人喜歡在箭尖上餵以箭毒蛙背上的毒液，中者很少有活命的。

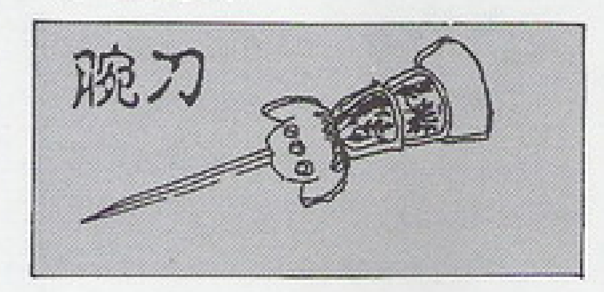


3.Cross Bow（弓箭槍）：結合弓與機械裝置的可怕武器。它的威力比弓還要強很多，射程較遠，也較好瞄準。在中世紀可以說是革新的武器。它的惟一缺點就是裝塡速度太慢，當弓箭槍上好箭尖時，一般弓箭手早就射出兩三隻箭了。關於弓箭槍較有名的故事要算是威廉泰爾射他兒子頭上蘋果的故事了，很少人能在面對親生兒子瞄準還能保持準度的。

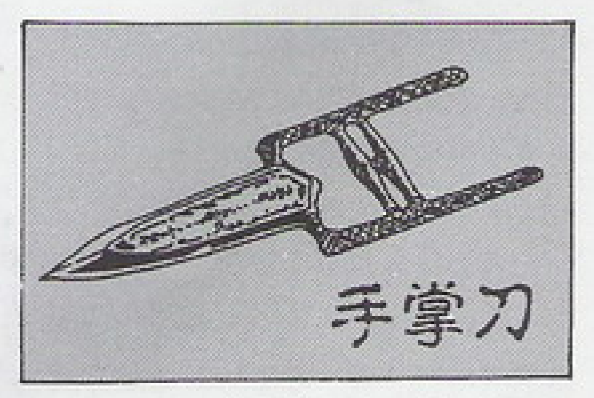


4.Blow Pipe（吹箭）：土人另一種常用的武器，只是藉著一根木管（竹管），將毒針放進去，再用口吹之力將針射出，距離大約40步左右。沒錢而且自認肺活量很大的冒險者才用這種武器。

接下來要介紹的是一些奇特的武器，僅供參考——



5.Pata（腕刀）：在鐵手套上再加上尖銳的刀刃。只能算是輔助武器，只在手上無其他武器時勉強一用。



6.Katar（手掌刀）：將普通直握的刀柄改成橫向，可以保護手掌不被敵人刺到，這種武器也很少見。

介紹好幾期的武器部份終於落幕，下次將開始介紹護具。今天到此收工。

「喂！老兄！起床了。好啦！算我倒楣，給你分期付款啦！不過下次得多帶一些魔法物品來賣。」



每期一怪

小妖精 Sprite



/Lord Jean

小妖精是一種羞怯，隱世的妖精類生物。居住在草原或森林幽谷中。牠們有明顯的精靈族外表特徵：長長尖尖的耳朵，但體形要小很多，約60公分高，背後長著半透明的小翅。

他們憎恨所有邪惡與醜陋的生物，而且在家園遭半獸人或其他生物侵犯時，會變得非常好戰。他們在戰鬥時使用長而纖細的小劍，像人類用的短劍；或是使小弓（大約只有人類用的短弓一半大）雖然傷害力不大，但在箭上塗著妖精族的特製迷藥，任何生物被這種箭射中，不論抵抗法術或毒素的能力多強，都會沈睡1～6小時。大部份妖精不會傷害沈睡的敵手，最多只是沒收其武器並將其移到遠處。但敵手若是半獸人或其他邪惡生命，則可能送掉一條性命。

小妖精能夠隱沒不見，並在很遠距離就可分辨來人的善惡。因此他們很難被發現、捕捉。

和其他妖精族一樣，小妖精也有飛行的能力。他們很難與其他族類打交道，這算是以森林為家的精靈族，要取得他們信任也要花一番功夫。只有德魯伊教士（Druids）可以神奇地召喚這些小生物，與他們交往。因為小妖精喜愛德魯伊教士和平、中立的處世態度，與保護森林的信仰。

根據大自然的規律，小妖精必須擔負起監視、保護森林的責任。趕走任何企圖破壞森林的敵人。小妖精是少數幾乎可以不受壽命限制的生物，除非是被殺死。但大自然的法則是嚴酷的，使得許多小妖精很早就死去，間接控制他們的人口。

在角色扮演遊戲中，小妖精是屬於非常敏捷，運氣奇好的小傢伙，再沒有比他們更適合當賊的種族了。他們可以在被害人毫不知覺下摸走所有的物品。當然了，開鎖更不是問題，因為他們體形實在太小，甚至可探頭進入鑰匙孔內，所有結構一目了然，還有什麼鎖能難倒他們？因此若角色扮演遊戲有這種族，快快選來當賊！

更正啓事

更正：十二期第63頁信長之野望「快速實現法」與「攻略補遺」兩篇文章內容應對調。

十二期71～75頁紙上談兵附圖中，虛線爲本軍移動路線，實線爲曹兵。

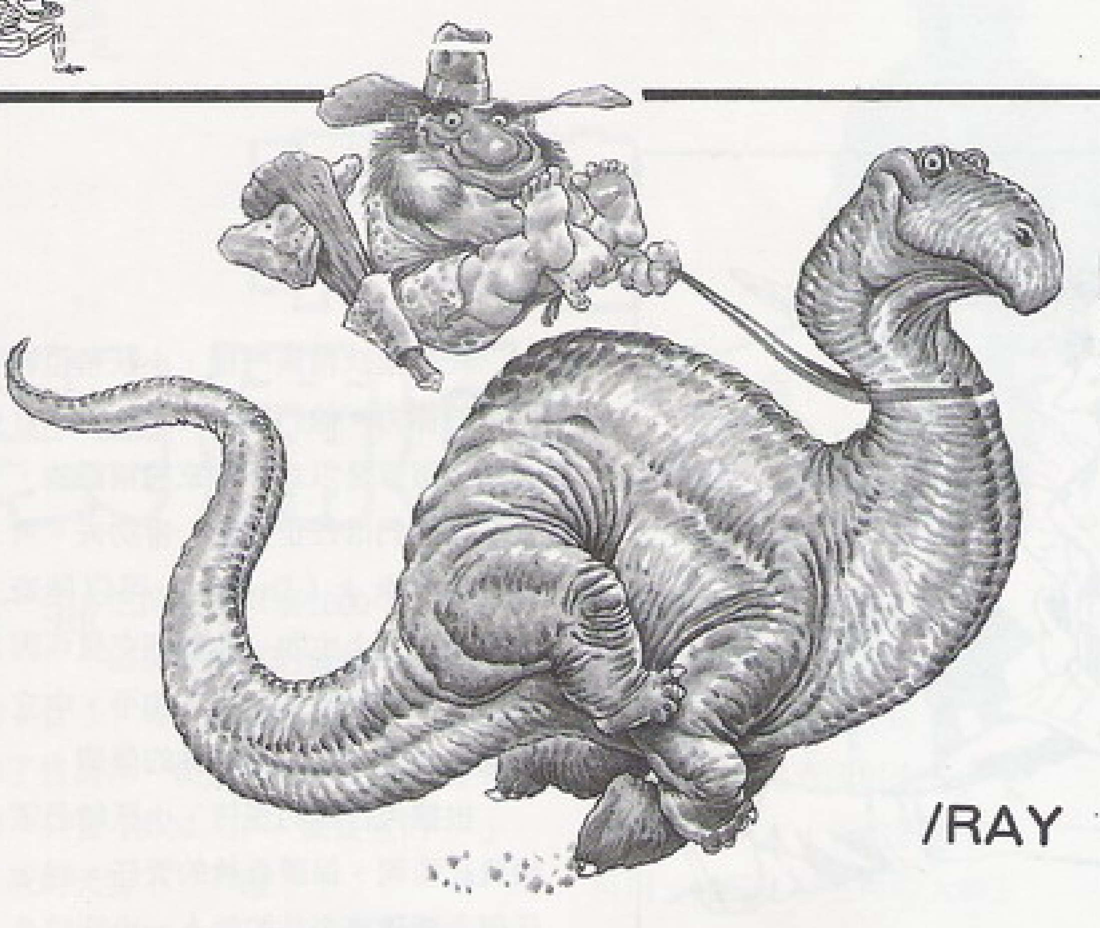
錯誤：第十一期P.34「獨眼龍叛國記」一文中國旗表格中的「PIG」更正爲「FLG」

十一期「地心探險攻略指引」作者爲游淋祺，「漢城奧運勇奪高低槓金牌」作者爲葉友竹。

下期預告

- 冬之魔 後期冒險
- 蘿塞拉的冒險 完結篇
- 伊蘇國 完結篇
- 英雄傳奇 I 完全攻略
- 水滸傳 修改大全(一)
- 紙上談兵一 噴射戰鬥機戰記
- 屠龍記 飛天遁地術





冒險補習班

/RAY

怪獸特殊攻擊與練功心得

自從上次拜讀 LYC 的大作後，了解了許多讓自己抱頭鼠竄的原因，不過 LYC 先生的大作幾乎把所有的秘訣講完，差點斷了後來人的生路（哈！），在此，我且把一些怪獸的特殊攻擊及本人的練功心得傾其所能向大家報告。

CHARM：

這是少數對於越高等級的冒險者越危險的特殊攻擊，一些怪獸能用歌聲或音樂來控制我方隊員，另一些邪惡法師則能挑起隊伍間的內鬨；或使隊員變成白癡，胡亂攻擊我方隊員。建議使用反魔法封住此類攻擊，再儘快將攻擊者消滅，被自己人打可不好受呢！

ENERGY DRAIN：

極具危險性，能夠吸收隊員一級的經驗點數並同時將生命點數也降至那一級。通常由鬼魂類的怪物所施展（如 WIGHT），幸好此類攻擊必須在近距離，也就是肉搏戰距離時才會生效，建議在肉搏戰距離之外時使用長程武器及法術殺死此類的怪物。

DEATH（CRITICAL HIT）：

某些職業的人，或高難度法術可以做到這種一擊斃命的技能，往往兩三回合下來，隊伍就會傷亡過半。建議遇到擅長這類攻擊的怪獸時最好的對策是轉進（也就是抱頭鼠竄），避免白白犧牲，或浪費寶貴的法力點數及大量的金錢來使隊員復活，除非這些怪物的經驗值高到值得冒險一試。（智力高的人通常有辦法避免此類的法術攻擊，取決於施法者的智力高低。）

SUMMON：

動物或一些其他的怪獸能夠召喚與自己同類的怪獸來助陣，法師則可以召喚出惡魔或元素。面對源源不斷的敵人是相當頭痛的，建議使用反召喚術阻止生力軍的出現，或是在戰鬥中儘量施展保護性的法術降低 AC，等到「獸」山「獸」海的時候再使用群體法術大開殺戒，如此你可賺到極大的經驗值。（注意：隊伍本身使用這一類法術時要防止召喚來的怪獸叛變，危及隊伍本身的安全。）

PARALYSIS：

一些不死類的生物能攻擊隊員，使隊員麻痺，而法師則能施展睡眠及凍結法術讓隊員無法行動（睡眠法術的成功與否也取決於智力），建議如果對手會此類攻擊，而攻擊力又強，還是別冒險了吧！

BREATH：

一種高殺傷力的攻擊，龍與少數的一些怪獸常使用，種類繁多，共有噴火、噴冰、噴酸、噴瓦斯，還有極罕見的吐出閃電。在對抗此類攻擊時應使用防火或防寒的法術，遊戲中如有保護隊伍不受此類攻擊的寶物不惜重金求取的。（噴酸時要注意是否對護甲有傷害。）

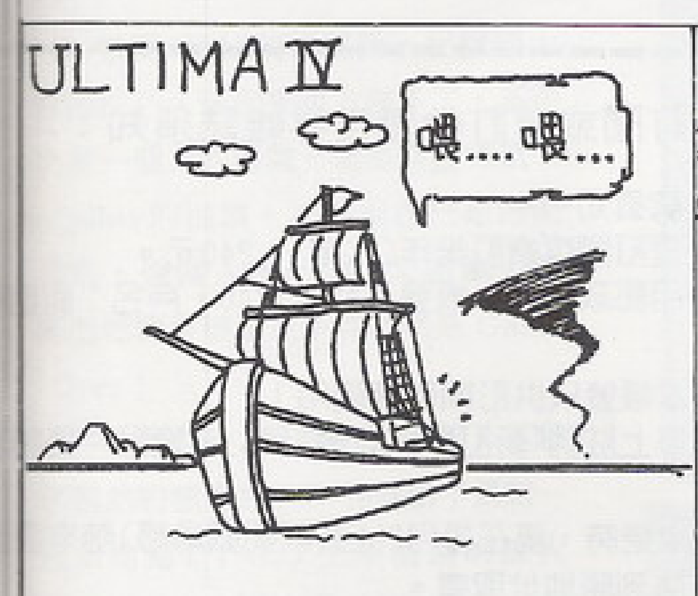
POISON：

常見的攻擊，蜘蛛或蛇類常使用，在與此類怪物對戰時要注意法力點數夠不夠治療多次的中毒，慢性死亡的滋味可不好受。（在對付行動遲緩的巨人類怪物時，使它中毒是個好辦法。）

征服地下城時有一個快速的方法：向高你幾級的地下城挑戰，在出口附近打怪獸，打完一場戰役就趕快出去，利用賺來的經驗值升級，金錢則拿來療傷，配戴上裝備，再進入地下城。如此幾次後，如果怪獸是隨機出現的，隊伍的等級也升高很多，有固定數量的怪獸都差不多打完了，餘下的時間就可以仔細探索這座地下城，找出一切線索來。

最後，隊伍的戰鬥是為了生存，盲目的戰鬥對隊伍不見得有益，祝玩得愉快！

華山論GAME





想要乘風破浪，可施展召風術，但千萬要小心，以防不測。否則……

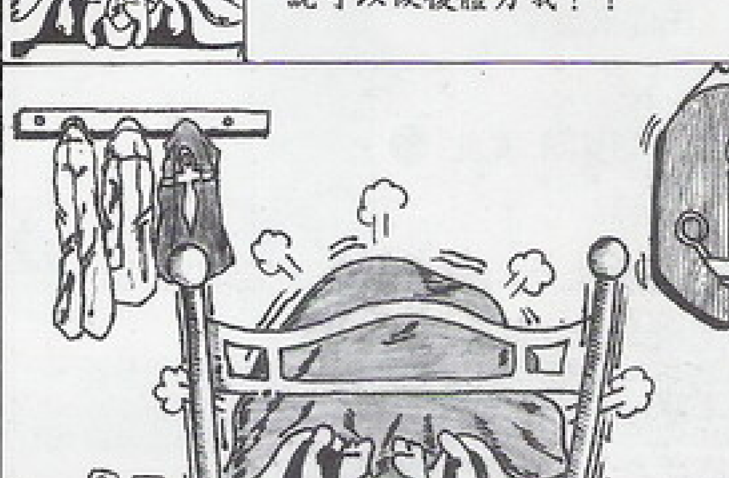
斬妖除魔是冒險者的天職，尤其有神祇同行，更是無往不利。但是自從我的冒險隊伍中出現了一位六根清淨，絕不殺生的善神後……氣死我了……各位看官評評理吧……



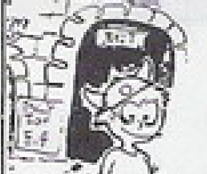


經過長途跋涉，冒險者可以在旅館內過夜，養精蓄銳，恢復……咦？我可沒說可以恢復體力哦！！





眼看著自己的隊員一個個連翻帶滾地被打回來，逼不得已，只好四處召募特別隊員助陣…



在RPG 的世界中，屬性升級是極重要的，然而對精靈族（Elf）而言，身高升級或許更為實在，即使代價稍為昂貴些也是值得。





編輯部通告

凡是你對軟體世界雜誌各專欄寫作有興趣者皆歡迎

下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊──

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略或提示。
◎百戰天龍：⑴遊戲程式修改篇(含無敵版)。
　　　　　⑵遊戲資料檔剖析。
　　　　　⑶攻略小密技。
◎PC地帶：關於PC　GAME的軟、硬體探討。
◎遊戲大家談：針對指定遊戲發抒己見(務必兼談優缺點)與玩GAME感受。
◎冒險補習班：為RPG初級玩家補習。
◎紙上談兵：各類軍事遊戲(戰略、模擬)中任何一場戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。
◎電玩短路：關於PC　GAME的趣味漫畫。
◎華山論GAME：關於RPG的笑話或笑畫。
◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡、電腦音樂的探討。
◎其　　他：由你來想。

● 投稿請注意 ●

◎務必註明本名。
◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整，格式如附圖。(以電腦報表列亦可)
◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。印表機輸出者，墨色要濃。
◎投程式稿請附磁片。
◎漫畫稿：⑴請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
　　　　⑵線條力求簡明、清晰。
　　　　⑶附上文字解說(以鉛筆書寫)。
◎單幅漫畫稿規格：⑴橫式─寬9公分，高7公分。
　　　　　　　　⑵直式─寬7公分，高9公分。
◎有任何撰寫計劃可先來信詢問。
◎本刊對採用的稿件有刪改權，不願被刪改(錯別字除外)者請先聲明。
◎作品經發表後，版權歸本刊所有。
◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。
◎截稿日期：每月25日。
◎稿費：每千字300元起，圖表另計。
◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

● 以下為投稿格式 ●

篇　　名：伊蘇國度攻略
作　　者：單文靜
筆　　名：啟　涵
地　　址：高雄市左營區自勉新村?號
※本文不願被修改，如未被錄用請退回原寄處(附回郵)。

懸賞──

◎七嘴八舌─遊戲大家談(四月二十五日截稿，500～900字)
⑴英雄傳奇Ⅰ⑵上帝也抓狂
⑶氙星異形Ⅱ⑷瑪雅迷踪

訂閱或續訂軟體世界雜誌須知：

《通告》

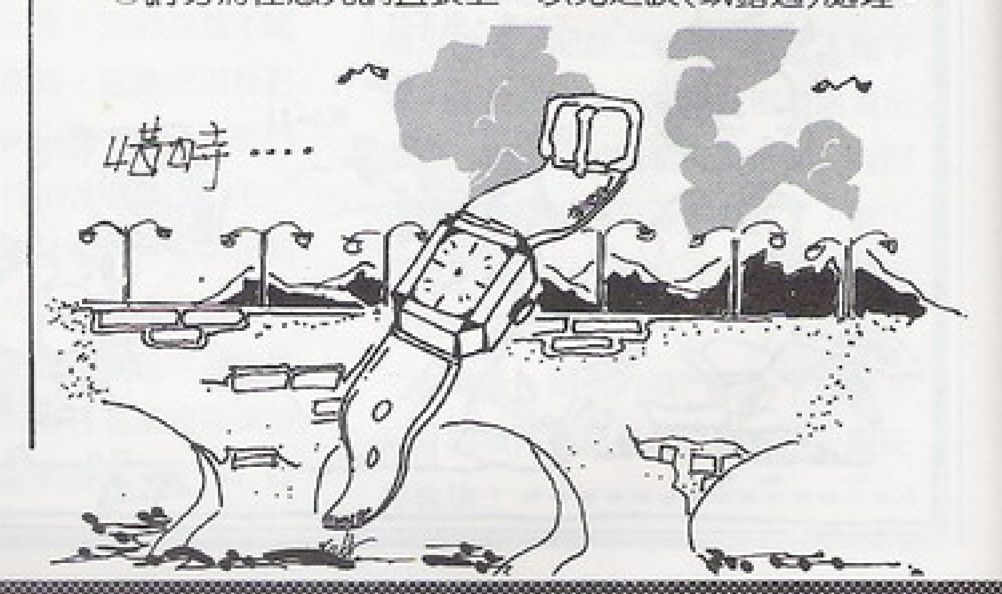
訂閱或續訂雜誌須知──
◎目前只受理訂閱或續訂半年(六期)，240元。
◎方式：使用郵政劃撥。帳號：40423740，戶名：謝明奇。
(注意：本帳號只供訂閱雜誌使用！)
◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。
◎訂戶地址變更時，請在每月25日(以郵戳為憑)前來函通知。逾期者請到原地址取書。

郵購過期雜誌須知──
◎請先來信詢問是否有存書。
◎務必以郵票代替現金。
(試刊號、創刊號、第二期和第四期已無存書)

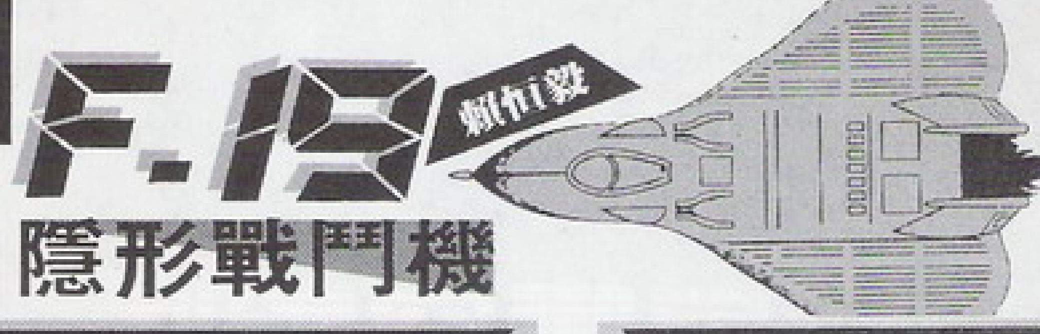
磁片維修須知──
◎先洽經銷商，填妥故障卡後更換，省錢省時省事。
◎寄回維修：⑴必須付維修費─每張磁片10元，及回郵30元。
　　　　　⑵費用務必以郵票代替現金。
　　　　　⑶自行包裝妥當，郵寄損毀概不負責。

郵購遊戲──
◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

詢問問題──
◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。
◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。
◎必須附上回郵信封，否則恕不受理。
◎請勿寫在意見調查表上，以免延誤(或錯過)處理。



地圖大發現



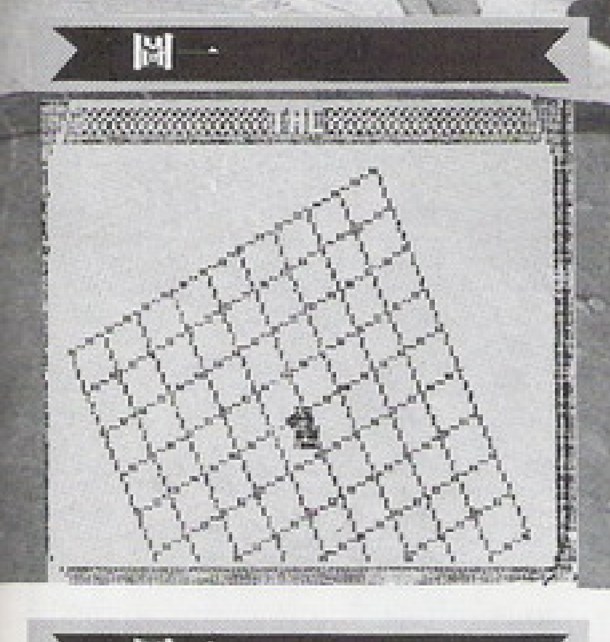
F-19（STEALTH），出版已久，各位伙伴想必早已有了七八百分的實力，雖然我僅有四五百分的實力，不過至今仍在玩它。

接受 YMJ 的指點後，已懂得大部份技巧，玩起來也方便多了，不過仍有一個大的困難－就是自動導航 Auto pilot 的損壞。如果現在已是四面楚歌，偏偏 Auto pilot 又損壞，就算把地圖看破了，下場仍然是 Game Over！

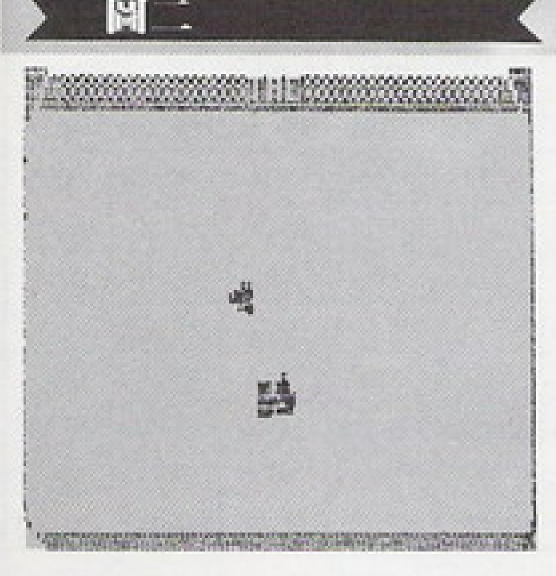
本人就時常死於如此慘狀，不過在偶然的機會裡，F-19露出了馬腳－通常地圖（TAL）上所涵蓋的最大面積為16方公里（圖一），如果一直壓著 Zoom（放大）鍵，數秒後，一架 F-19便爆炸似的變成一幅巨形地圖（圖二～圖四），它所涵蓋的面積為整個戰區，而不是小小的16方公里[illegible]字形的線條告知方位（圖[illegible]）另外所有的飛彈其長度會增加 7～8 倍（圖六）！

朋友別再猶豫，趕快上飛機吧！

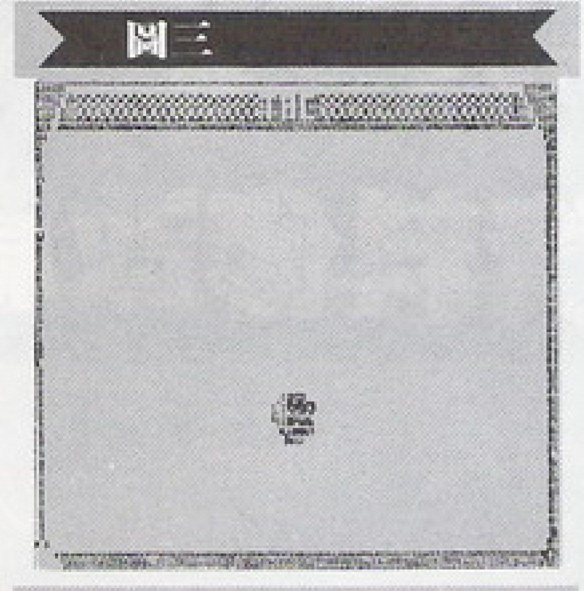
圖一



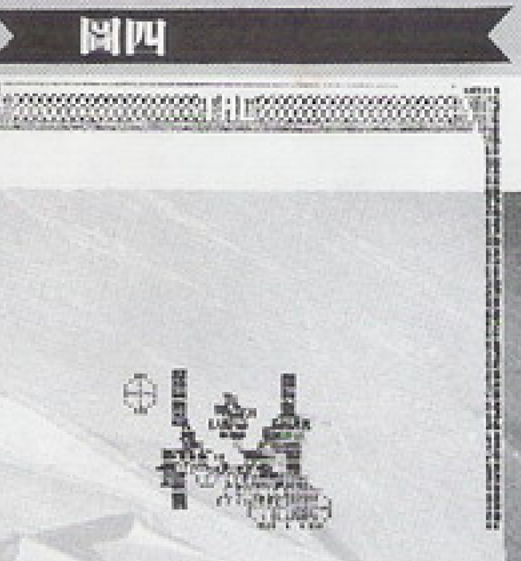
圖二



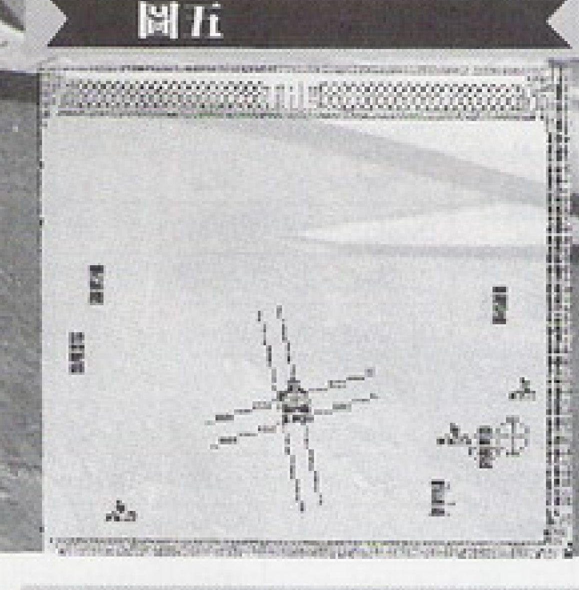
圖三



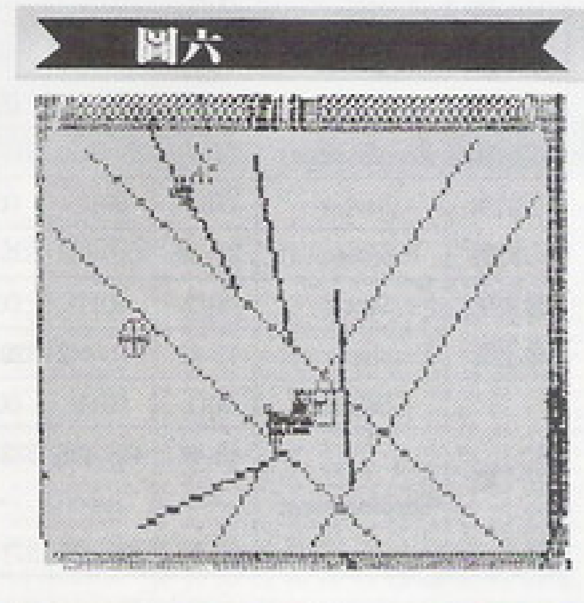
圖四



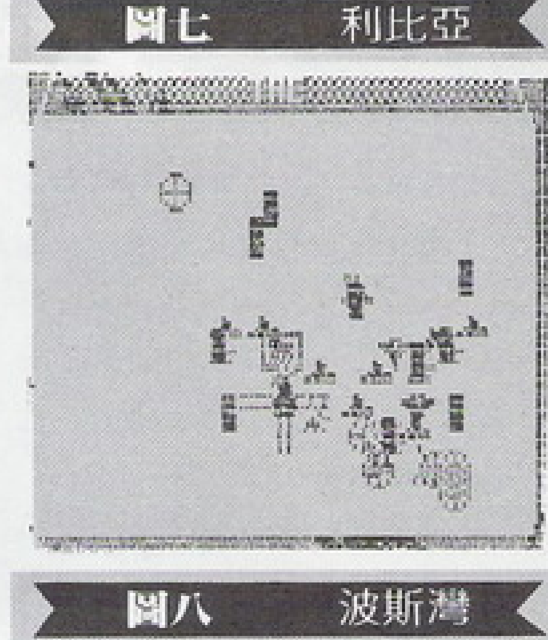
圖五



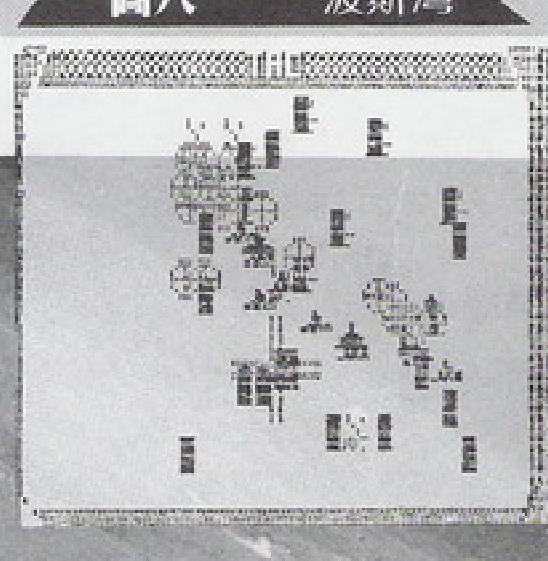
圖六



圖七　利比亞



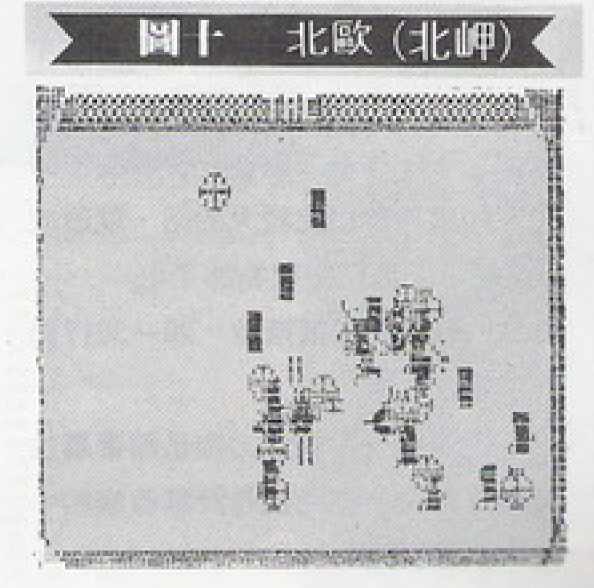
圖八　波斯灣

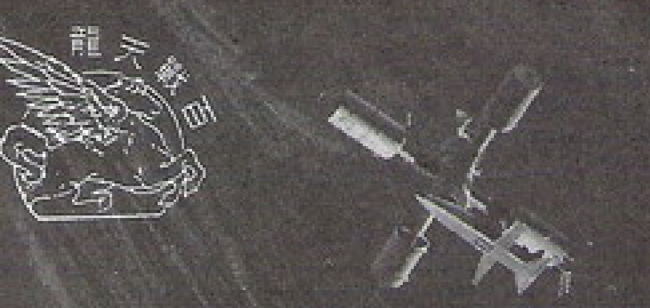


圖九　歐　洲



圖十　北歐（北岬）





星際突擊隊

Dragon

資料修改篇

在最近來多推出的各類 RPG 中，星際突擊隊可說是當中一流的 RPG。它不但保持了 Phantasie 系列一貫的特色—優良的故事結構，而且在圖形和音效方面也有大幅度的改進；不過有個地方還是相同，生存不易。因此筆者也將其修改方法刊登出來，以助諸位早日擊敗昆虫族，確保宇宙和平。

利用 PCTOOLS 來選擇 DISK A 內的 CHARINFO.BAS 當，然後再予以修改。由於隊伍的資料位置的數值是使用特殊編碼處理（如以 bit 換算、次方……等等），故筆者不打算詳細介紹，而改以提供一些較恰當的數值，以免讓諸位大傷腦筋。

由於大部分的裝備都可以用錢買到，所以筆者只將隊伍所擁有的金錢，以及各隊員的基本狀況列出供各位修改。首先介紹有關金錢的修改：

324—326金錢

由於程式設定隊伍的金錢上限為一千萬元，所以不用全部修改，只要將326之值改為 9 F、AF、BF…FF 其中之一即可。

接著是各隊員的資料修改位置，以第一個隊員—船艦正駕駛為例，則分別如下：

①489—490力量，001—002智慧

因為此七項屬性的編碼方式又和金錢之方式不同，所以在不太離譜的原則之下，將第二個位元皆改成88即可，如果你胃口比較大的話，就改成 8 A 吧！，這已經很夠瞧了！

②17—18攻擊加權指數，29—30行動速率

因為這些附屬能力都是隨著屬性及所穿戴的裝備而隨時計算改變的，故不須刻意加以更改。

③37—38目前生命點數，41—42最大生命上限

將38及42之值皆改成 8 A 即可。

④45—46～89—90十二項技能

當某項技能為 0 時，該資料位置之值為60 00；如果要達到最高階的 8，則修改成00 84即可。

星際突擊隊資料修改表[CHARINFO.BAS檔]

存放內容	隊員名稱 / 存放位置	船艦正駕駛	C隊員	1隊員	2隊員	3隊員	4隊員	5隊員	6隊員
力量	Sector	0010	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	489-490	377-378	265-266	153-154	41-42	457-458	329-330	217-218
速度	Sector	0010	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	493-494	381-382	269-270	157-158	45-46	461-462	333-334	221-222
準確度	Sector	0010	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	497-498	385-386	273-274	161-162	49-50	465-466	337-338	225-226
勇氣	Sector	0010	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	501-502	389-390	277-278	165-166	53-54	469-470	341-342	229-230
意志力	Sector	0010	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	505-506	393-394	281-282	169-170	57-58	473-474	345-346	233-234
超能力	Sector	0010	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	509-510	397-398	285-286	173-174	61-62	477-478	347-350	237-238
智慧	Sector	0011	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	01-42	401-402	289-290	177-178	65-66	481-482	353-354	241-242
攻擊加權指數	Sector	0011	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	17-18	417-418	305-306	193-194	81-82	497-498	369-370	257-258
防禦加權指數	Sector	0011	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	21-22	421-422	309-310	197-198	85-86	501-502	373-374	261-262
負載能力	Sector	0011	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	25-26	425-426	313-314	201-202	89-90	505-506	377-378	265-266
行動速率	Sector	0011	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	29-30	429-430	317-318	205-206	93-94	509-510	381-382	269-270
目前生命點數	Sector	0011	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	37-38	437-438	325-326	213-214	101-102	05-06	389-390	277-278
最大生命上限	Sector	0011	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	41-42	441-442	329-330	217-218	105-106	09-10	393-394	281-282
技能	Sector	0011	0011	0012	0013	0014	0014	0015	0016
	Displacement	45-46 ～ 89-90	445-446 ～ 489-490	333-334 ～ 377-378	221-222 ～ 265-266	109-110 ～ 153-154	13-14 ～ 57-58	397-398 ～ 351-352	285-286 ～ 329-330



模擬城市 用不完的建設經費

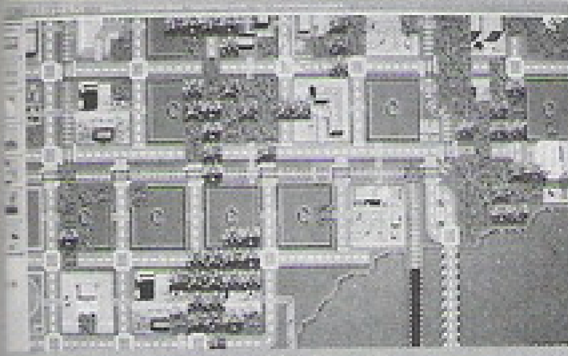
市長先生：接管這個城市後，它的勝敗興衰就全看你的囉!!

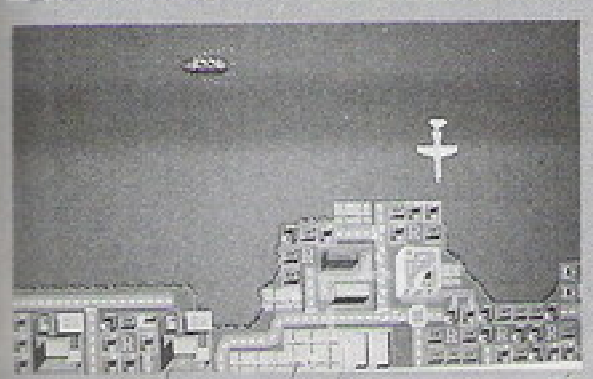
馬佐賢

模擬城市的確是一個非常特殊的模擬遊戲，它能讓你不須經選舉就能當上這個城市的市長，且依自己的想法建造一個漂亮的大城市，真是太棒了！但是想建立一座理想的大都會區，僅憑遊戲開始時的那幾塊錢？孩子，別傻了！沒關係，拿出 PCTOOLS，改個小地方，你就能擁有一大筆的建設經費，不必再愁沒錢用了。

㈠修改方法：

1. 啟動 PCTOOLS，選擇遊戲磁片中的 SIMCITY. EXE 檔及 EDIT 指令。
2. 修改磁區（Sector）332，十位位址為＄0485至＄0488的資料。
3. 位址＄0485—＄0488為 Easy 等級時的資金，＄0489—0492為 Medium 等級的資金，＄0493—0496為 Hard 等級的資金。（見附圖㈠）只要將＄0485至＄0488位址之值（原為20　4E　00　00）改為40　42　OF　00，遊戲開始時就能有一百萬的資金了。同樣地把＄0489—＄0492，及＄0493—＄0496之值，各改為40　42　OF　00的話，Medium 級 Hard 級都會有一百萬的資金。







有大量資金後，便可把稅率降至1%～3%以吸引大量居民來定居。不錯吧！祝各位市長早日建立起自己的大都市。

附圖㈠遊戲磁片之修改

```
PC Tools Deluxe R4.21                                      Vol Label=TRILLION WU
-----------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=A:\*.*
File=SIMCITY.EXE    Relative sector 0000332, Clust 00250, Disk Abs Sec 0000508

Displacement ----------------- Hex codes-----------------        ASCII value
 0256(0100)  03 00 02 00 00 00 FE FF FD FF 00 00 00 00 00 00
 0272(0110)  FF FF 00 00 02 00 03 00 02 97 07 B2 00 0D 00 B0
 0288(0120)  03 00 05 00 03 00 00 00 FD FF FB FF FD FF 00 00
 0304(0130)  FB FF FD FF 00 00 03 00 05 00 03 00 00 00 FD FF
 0320(0140)  00 00 00 00 06 00 08 00 06 00 00 00 FA FF F8 FF
 0336(0150)  FA FF 08 00 08 00 08 00 00 00 F8 FF FA FF 00 00
 0352(0160)  06 00 08 00 06 00 00 00 FA FF 1A 00 B2 00 08 00
 0368(0170)  B0 03 00 02 00 01 00 03 00 04 00 05 00 07 00 06
 0384(0180)  00 05 00 07 00 08 00 01 00 16 61 73 79 00 0D 65          Easy Me
 0400(0190)  64 69 75 6D 00 18 61 72 64 00 18 15 57 15 53 56   dium Hard HERESY
 0416(01A0)  49 4C 4C 15 00 47 61 6D 65 20 50 6C 61 79 20 1C   ILLE Game Play L
 0432(01B0)  65 76 65 6C 00 25 2D 31 38 73 00 20 00 53 49 4D   evel %-18s  SIM
 0448(01C0)  43 49 54 59 20 63 69 74 79 20 6E 61 6D 65 3A 00   CITY city name:
 0464(01D0)  4F 4B 00 25 2D 31 38 73 00 91 22 35 37 99 22 35   OK %-18s  "57 "5
 0480(01E0)  37 A0 22 35 37 20 4E 00 00 10 27 00 00 88 13 00   7 "57 N  '
 0496(01F0)  00 00 00 25 63 00 00 53 49 4D 20 14 15 4D 4F 00     %  SIM DEMO
```

等級為 Easy 時的資金　Medium 的資金　Hard 的資金

㈡資金轉換法：

20　4E　00　00其實應為（00　00　4E　20）$_{16}$＝$4\times16^3+14(E)\times16^2+2\times16^1+0\times16^0$＝20,000。故原有資金為＄20,000。最好不要將資金值改得太高，否則將會出現負值，到那時後悔就來不及了！

若要修改儲存遊戲中的資料，則選擇欲修改之城市檔名及 EDIT 指令，找到磁區6位址＄0036—＄0039的值加以修改即可。但其排列方式和遊戲磁片的方式相反，即若為＄20,000，則其排列之方式為00　00　4E　20。（見附圖㈡）

附圖㈡儲存遊戲磁片之修改

城市名稱　現有資金＄20,000

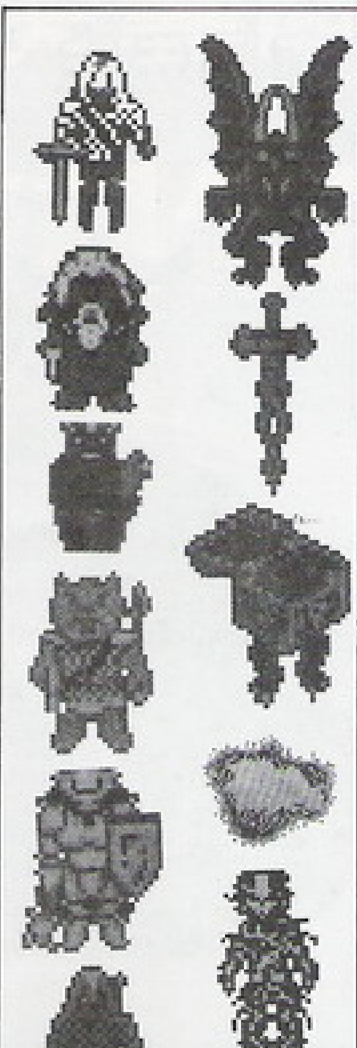
```
PC Tools Deluxe R1.24                                      Vol Label=TRILLION WU
-----------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=A:\*.*
File=HERESVIL.CTY   Relative sector 0000006, Clust 00274, Disk Abs Sec 0000556

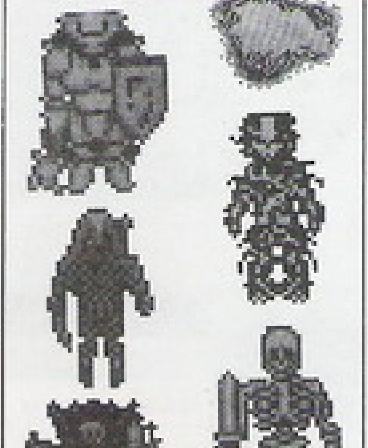
Displacement ----------------- Hex codes-----------------        ASCII value
 0000(0000)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0016(0010)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 4E 20 00 01 00 00 00 00 00 01          N
 0048(0030)  00 07 00 02 00 01 00 00 00 01 00 00 00 01 00 00
 0064(0040)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0112(0070)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0128(0080)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0144(0090)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0160(00A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 30 1C                0
 0240(00F0)  30 23 30 1A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   0#0
```

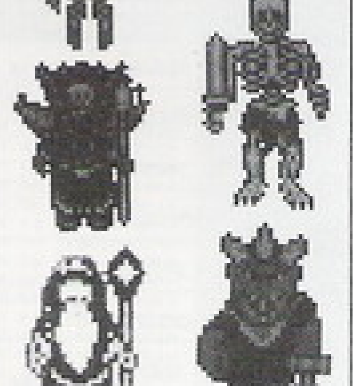


預言奇兵怪物情報

/鄭紹宇

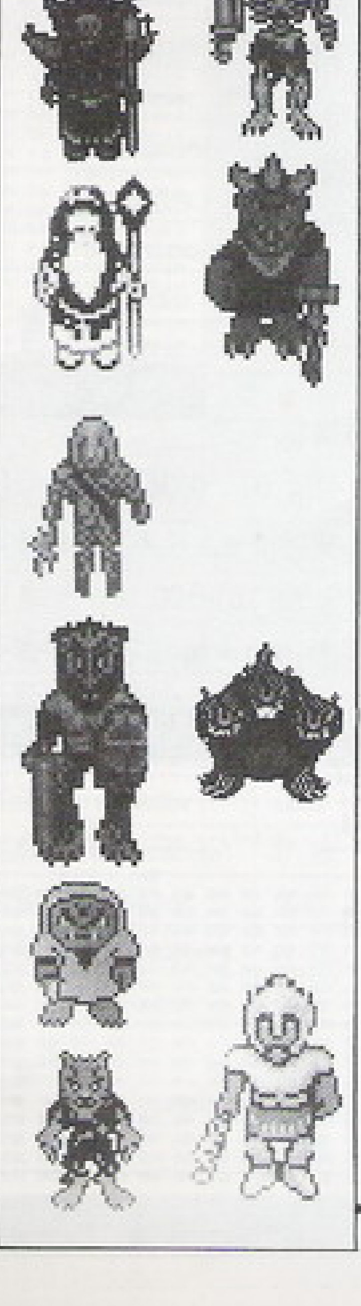












①Swordsman：

HP 在25左右，如有魔劍只要一下就「咔」！

②Gnome：

HP 在25上下，攻擊力不強。

③Goblin：

HP 在 8 左右，這種東西沿途很多，動作很快但攻擊力弱。

④Helf：

一個帶弓射箭的笨蛋，一隻時好對付，要是三隻同時上的話，恐怕要挨上三、四箭才能幹掉他們。

⑤Man in Full Pate：

HP 在 50上下，防護力高（看名字便知道）攻擊力不弱，但速度不快，中級對手。

⑥Archer：

會射箭，智力比Helf高點，因為他會和你保持距離。

⑦Krellane：

HP 為 HIGH。

⑧Arch Mage, Priest, Wizard：

均會施放火球攻擊，但火球有一弱點，便是火球要在施放者前的一段距離才成形傷人。如你在此安全距離內，便可安心宰他。另外 HP 為 HIGH 的Priest 千萬不要惹。

⑨Axeman：

HP 在 25上下，不算厲害。

⑩Gendor：

第一隻 HP 為500，以後均為 HIGH，攻擊力驚人。如果皮癢，可以被它「K」看看。宰它而不被它宰的方法只有用戟，跟它保持距離砍殺。如此它殺不到你，你卻可宰了它，筆者即用此法殺了數隻。

⑪Servant：

初級怪獸，並無特別之處。

⑫Werewolf：

同 Servant。

⑬Demon：

HP 在 500以上，會噴攻擊力強的火球，只有用肉搏戰。

⑭Flying Sword：

動作迅速且攻擊力不弱，常跳到背後偷襲，是非常煩的東西。你必須迅速移動不要給它跳到背後。

⑮Walking Treasure Chest：

帝國守寶箱的怪物，攻擊力滿強的，弱點是它要攻擊時會把腳縮進去，然後伸出鏈子，這時你就要快溜。

⑯Blob：

一大團飄來飄去的東西，HP 在50上下，有些可能會使人中毒。

⑰Vine Man：

會用樹籐攻擊人，攻擊距離長，必須要肉搏。

⑱Skeleton：

動作不快而攻擊力強，可用肉搏戰打就跑戰術。

⑲Kobold：

所有怪物我最討厭的就是它，移動迅速。就算用戟，它也會溜到側面攻擊，不像 Gendor 及 Hydra 會乖乖的跟你保持距離互轟。且攻擊力很強，不帶防具被它「K」一下也會丟掉一百多點。攻擊力僅次於 Gendor，Hydra 等，但迅捷度有過之而無不及。HP在500左右，殺一隻得四千點經驗值。

⑳Hydra：

HP 為「高」，在進卡瑞達城堡的路上有一隻，後面還有沒有則「莫宰羊」，它大概就是三頭龍。攻擊力與 Gendor 一樣厲害，宰它的方法與 Gendor 相同，千萬不要讓它近身 。

㉑Ogre：

HP在 80以上，是力量驚人動作緩慢的怪物，與 Skeleton 差不多。



水管狂想曲

大加八千分

/林郁為



水管狂想曲是個很刺激的遊戲，上手不久就可打個幾萬分，可是名人排行榜仍舊被那十萬分的高手佔據第一名的寶座。筆者後來雖能過更多的關卡，卻只能求過關而已——關才得幾百分，甚至為負，只能望十萬分而興嘆了。

皇天不負苦心人，終於讓筆者發現了一個加分法，遠比那加分關卡的一、二千分多得多了。哈！不賣關子了，其實只要在一關之內呢多繞幾個迴圈，即每個十字形水管（至少五個）水流過兩次，便可得到獎勵分數八千分呢！這樣一來，十萬高分，就指日可待了。

祝各位早登寶位！

/Magic Yangson

模擬城市——東京簡易重整法

東京雖然是個大都會，可是年稅收只有 4 千多元，所以儘量別浪費。

怪獸上岸後，就跟在它後面，先不要管火災（你也管不了），把灰燼清掉，受損的電力線連回去（一定要先做），把道路修補好，破損的建築物整個敲掉，再予以重建，儘量保持原來的市容。

怪獸破壞到最後會砸掉一座機場然後瀟灑地爬出畫面，這時要開始省吃儉用、縮衣節食（千萬別提高稅率），也別忘了隨時回去清理火災熄滅後的廢墟，再重建。等到第三、四年存下來的經費超過一萬元後，就把機場重建回去（這是遊戲的關鍵，一定要做！）。

接下來的一、二年，就用多餘的錢把交通太忙的道路改成鐵道（不需做太多，反正也沒什麼大影響）。等到五年一過，「You are the winner」的字樣就出來嘍！



双截龍——過肩摔

/鍾澤軒



雙截龍 II 是個非常棒的動作遊戲，各種招勢都非常的凌厲，只要你玩過，一定對它愛不釋手，可惜說明書上沒有介紹過肩摔的使用方法，各位玩家也就不能享受摔人的快感了。因此本人就日夜不停地研究此招，最後終於研究出來了。

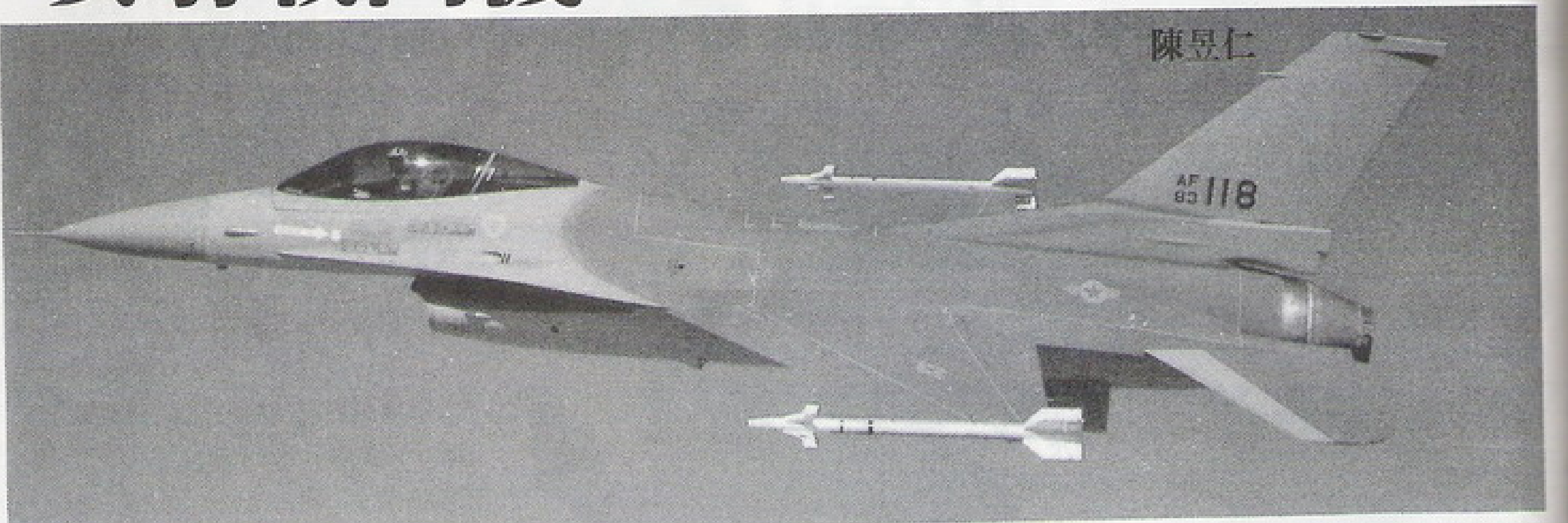
當主角面朝右時，先用直拳攻擊敵人，敵人被擊中後身體會變成半蹲的狀態。這時第一位玩者按 S 和 A 鍵，第二位玩者則按 4 和 5 鍵即可。主角如是面朝左，第一位玩者要按 S 和 D 鍵，第二位玩者則是按 5 和 6 鍵。

以上便是過肩摔的使用法，希望能幫助各位玩家更容易過關。（本招只對於較矮的敵人有效）。



噴射戰鬥機 三十二種任務一應俱全

陳昱仁

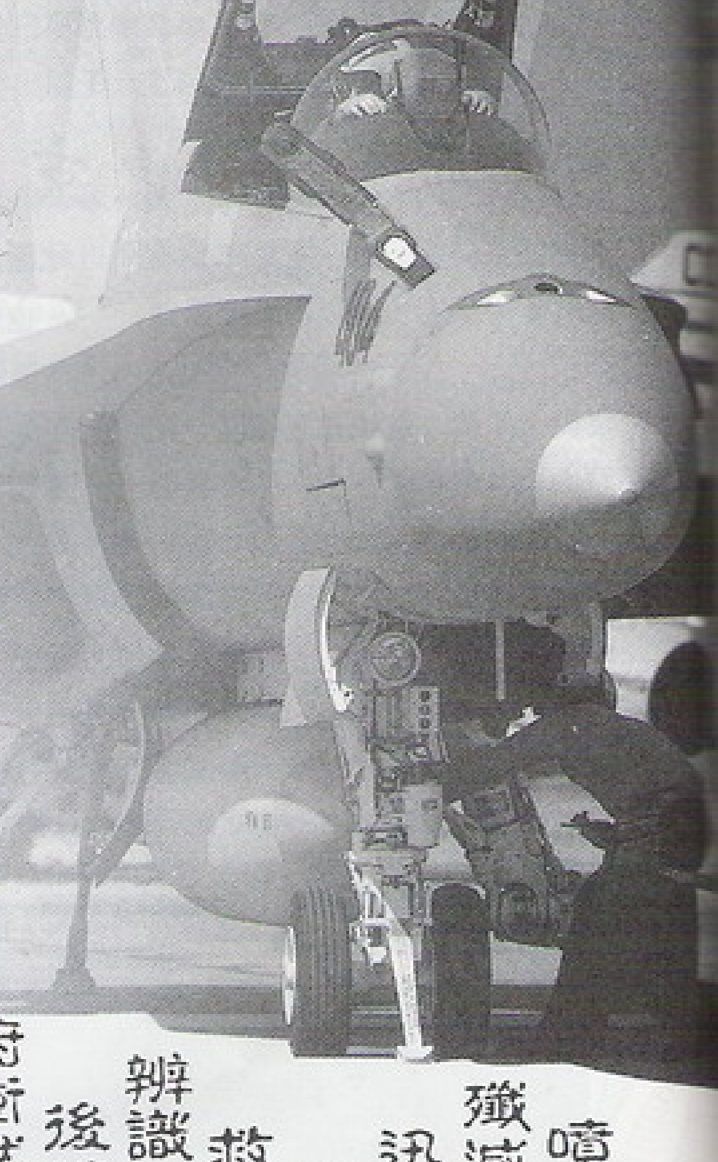


噴射戰鬥機，此一模擬飛行遊戲之精品，有著前所未有的精緻畫面，更有起落架、捕捉鈎、可變翼等的實際運作情況，以及任意角度的外部視野。而其難度亦極高，更要求諸飛行員需在起伏不定的航空母艦上日間及夜間成功地各降落兩次，才可正式執行任務，使得許多「跳傘專家」望之生畏，敬而遠之，使此一傑作被打入「冷宮」，實在可惜！

為了不使此傲世巨作「塵封」，請諸「傘兵」趕緊祭出 PCTOOLS，編輯（EDIT）資料儲存檔 JFRECORD・DAT。將位移0178及0180之資料皆改為02，便通過了四次降落的考驗，可開始執行正式任務。

又此遊戲任務衆多，且具連貫性。駕駛著三架性能不同的戰機，去執行三十二種性質不同，難易不一的任務，若其中有些任務每每無法成功完成，是否就無緣執行往後的任務呢？當然不！請再祭出 PCTOOLS 吧！將 JFRECORD・DAT 中位移0006之資料改為 1F，則表示已成功地完成了前三十一項任務，因此就有三十二項任務，任君挑選了。

另外，飛行日誌中之各項資料，如下表，可供你不小心「洗掉」辛苦經營的成果時，起死回生之用：



位置（十進位）	代表意義	位置（十進位）	代表意義
6	已執行任務數	166、167	MK—84 FIRED
118～139	姓 名	168、169	MK—84 HITS
142、143	STARTED	170、171	CRASHES
144、145	SUCCESSFULLY COMPLETED	172、173	HITS FROM MISSILES
146、147	M61 FIRED	178、179	日間降落成功數
148、149	M61 HITS	180、181	夜間降落成功數
150、151	AIM—120 FIRED	182、183	ABORTED
152、153	AIM—120 HITS	184、185	RETURN UNSUCCESSFUL
154、155	AIM—9L FIRED	186、187	CHAFF EXPENDED
156、157	AIM—9L HITS	188、189	FLARES EXPENDED
158、159	AIM—54 FIRED	190、191	BAILOUTS 跳傘
160、161	AIM—54 HITS	194、195	CHAFF SPOOFS
162、163	MK—82 FIRED	196、197	FLARES SPOOFS
164、165	MK—82 HITS	4、5	執行次數

（注意：當資料為 1 時，應改為01 00，而非00 01）

（註：本文所修改的位址皆在 Sector 0）

噴射戰機，空中英雄！
殲滅毒梟，凱旋歸來，
迅雷之勢，不及掩耳；
深入敵境，偷襲破壞，
救援轟炸，無所不能；
辨識攔截，攻擊護航，
後燃推進，冲天一飛；
俯衝就位，彈射起飛，



方程式機車賽--施法妙招

陳志丞

在巡迴冠軍賽中和高手們飆車時，是否被整得團團轉，甚至被逼得撞上牆？沒關係，筆者有一套法術…想知道？不告訴你！啪！好好！我說，我說。

只要在第一場比賽，也就是資格賽中按下[M]鍵，就會發現螢幕左上角的路線地圖上的小方塊不走了。不要擔心，你已經施法成功，從此以後他們的車就不走了（一直停在起點）！不過不要太得意，因為在正式比賽時左上角的路線圖也隨之不見，完全要憑自個兒的反應。也別得意忘形撞上原來在起點不動的車子。

祝早日得到冠軍

PS：如果你還想在資格賽中看到上方的路線圖，就連續按兩次[M]鍵。千萬不要在正式比賽中按，否則高手們又會全部衝上來。

F-15 Ⅱ 拜將封侯篇 更正

Master Narkieo

資料在記憶體中的絕對位置會因DOS版本、硬體配備…等因素而變動，但彼此間的相對位置則固定不變，故更正如下：

依照第五期電動剋星使用方法找出響尾蛇飛彈數量位址，再加上位址差，就可得到其他資料的儲存位址。譬如找到響尾蛇飛彈數量的儲存位址是3FD5：5CCA，則一

欲修改之資料名稱		位址差	計算而得的位址
油料存量		－C	3FD5：5CBE
火球數量		－8	3FD6：5CC2
金屬片數量		－6	3FD5：5CC4
機砲數量		＋10	3FD5：5CDA
AMRAAM飛彈數量		＋4	3FD5：5CCE
小牛飛彈數量		＋8	3FD5：5CD2
天候狀況		＋18	3FD5：5CE2
射程	響尾蛇	－126	3FD5：5BA4
	AMRAAM	－138	3FD5：5B92
	小牛	－DE	3FD6：5BEC
射速	響尾蛇	－128	3FD5：5BA6
	AMRAAM	－136	3FD5：5B94
	小牛	－DC	3FD5：5BEE

（註：表中數字皆採16進制）



預言奇兵 定身殺法

哈!!看我怎麼整你！被我定住了吧！

陳律源

相信各位玩預言奇兵已經有一定的成績了，但是不是常常遇到一些生命力和攻擊力強過你幾倍的怪物呢！而且自己的防禦力和攻擊力也非常弱，但敵人又強又多，怎辦呢？不禁輕歎一句！「出師未捷身先死，長使自己淚滿襟。」有鑑於此，筆者特地將自己的心得公開，供有志消滅魔王卡瑞達的玩家參考。

筆者，每逢用過定身術的怪物，死了之後，轉個圈後，那隻怪物還是給定了身，而且生命點也提高了，不要驚！它是不會動的。哈！哈！過癮吧！那隻怪物將會任你打，筆者就是用這個方法，第一個任務來完成時已經到達十級了！還有，第一個任務中，有隻怪物的HP是540點！不要怕，首先用「Baenaturlik」定住怪物，然後開門打死它，接著轉幾個圈回來，哇，太棒了！又是一隻打不還手的怪物！



毀天滅地

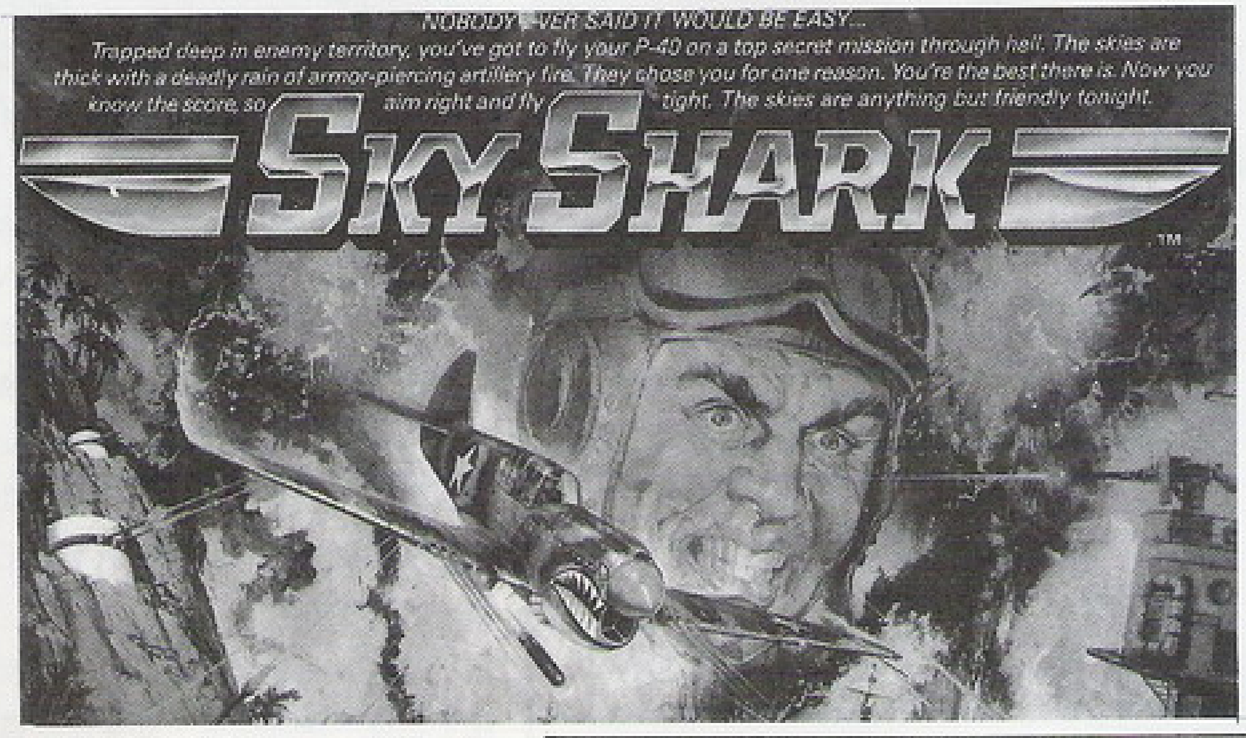
痛宰馬林

/Y.L.H

毀天滅地一個能夠做掉馬林而毫髮不損的技巧值得一提，當你出最後一個傳送門時，地上會有一支十字鏢，不要撿，走到腳尖剛好碰到十字鏢的地方向前跳，當另一個畫面出來時，趕緊退後兩步 Shift + ←，站在畫面的邊緣只露出半個身子如附圖（如果不是，就趕快退回上個畫面），如此一來，馬林便電不到你，你就可以慢慢收拾他了。

自從我發現這個技巧後，就把進度存在最後一關，每次進入遊戲後直接衝去把馬林做掉，因為我實在太喜歡馬林爆炸及結束的畫面了…哈哈。





空中飛鯊

無敵版

1. 載入 PCTOOLS，選擇 SHARK.DAT 檔案，選用 Find，再按 F1 選擇 Hex 項。
2. 鍵入 FF OF C7 06 9E 72 後按 Enter 鍵。
3. 找到字串後，塡入90　90後，便成為無敵版了。（請參看圖一）

/拓偉達



（圖一）

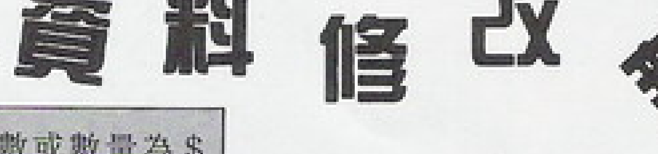
```
PC Tools Deluxe R4.11                                      Vol Label=None
---------------------------Sector Edit Service---------------------------
Path=A:
File=SHARK.DAT       Relative sector 00243, Clust 00187, Disk Rel Sec 00355
                        90 90
Displacement ---------------Hex codes---------------------      ASCII value
 0256(0100)  C7 06 A4 72 C1 00 8B 1E 2E B3 C7 47 1A 01 00 8B
 0272(0110)  1E 26 B3 FF OF C7 06 9E 72 C0 00 C7 06 A6 72 04
 0288(0120)  00 C7 06 [illegible] 49 [illegible] 00 2E C7 06 C3 71 00 00 B8 07
 0304(0130)  CC 8E C0 BB 00 0C 26 C7 47 08 00 00 26 C7 47 09
 0320(0140)  00 0C 8B 1E A8 30 C7 47 02 00 00 8B 1E AC 30 C7
 0336(0150)  47 02 00 00 8B 1E 28 B3 83 3F 00 7E 20 E8 D8 EF
 0352(0160)  2E 8B 2E BE 35 FA E8 E2 CC FB 2E A1 46 68 2E A3
 0368(0170)  26 34 2E A1 48 68 2E A3 28 34 E8 12 2E C3 2E 80
 0384(0180)  3E OF 5B 01 74 03 B3 03 00 CD 10 EB 04 90 E8 E3
 0400(0190)  C3 C3 BE 7F 64 2E 8B 14 2E 8B 44 02 8E D8 B8 09
 0416(01A0)  25 CD 21 B8 0C 00 8E D8 C3 53 83 3E 9E 72 00 75
 0432(01B0)  34 8B 1E 32 B3 83 C3 0A 83 FA 00 74 28 A1 32 B3
 0448(01C0)  05 04 C0 33 D6 7E 1E B4 C0 8A 07 2C 30 03 D0 8B
 0464(01D0)  C2 25 CF 00 37 9C 04 30 88 07 48 B1 04 D3 EA 90
 0480(01E0)  83 D2 00 EB D3 E8 02 00 5B C3 8B 1E 32 B3 83 C3
 0496(01F0)  05 E8 D8 05 8B 1E A8 53 39 17 77 13 39 47 02 77
```





不死神將

預言奇兵●資料修改篇



/劉承慶

話說條帝斯組織聽說預言中的英雄已經出征，個個無不欣喜若狂，期待魔王卡瑪達早日升天。不料苦候多時，卻不見英雄的蹤影。經多方打聽，才知大英雄先天不良（生命及法力點數太少），後天失調（沒有合適的裝備），屢被帝國小妖們剌得奄奄一息。為了拯救帝國奴役下的善良百姓，條帝斯到處找能幫助大英雄的人，一找竟找到我頭上來。生性非常懶惰的我本想一口回絕，唉！但意志不堅，被他們的赤誠所感，於是祭出法寶——PCTOOLS。既然做了，索性公開本秘笈，以普渡衆生，以下便是修改方法。

首先，用編輯功能找出在PROPHECY下的SAVEGAME.DTA檔。然後便可以進行修改（磁區位置採十進位制）。

一、生命及法力點數的修改

這兩種點數又分為上限和目前點數兩種（Max.HP，HP及Max.SP，SP）；其位置參閱附圖(1)。

※修改後實際點數或數量為$(n)+$(n+1)×256；例如說05 02就是5+256×2=517

註：$(n)爲第n個bite之値，$(n+1)爲第n+1個bite之値。

二、裝備及魔法物品的修改

預言奇兵中主角可使用的物品達一百零九種。由於種類繁多，在此不予贅述。這些裝備控制位址從$138（附圖一）至$355（附圖二）為止，每兩個byte代表一種物品的數量。筆者在此建議各位玩家，除了$138、$139是箭可以多拿之外，其它的物品每種拿幾個就好，不然的話，如果你再拿到相同的物品，反而會一下子減少很多，例如：如果你有1285個LONG SWORD，要是再在某個寶箱裡拿到，反而會只剩下254個，所以，千萬不要太貪心了。

三、黃金的修改

黃金數量的修改請參閱附圖三，位址是$26和$27。

好了，筆者的寶貴經驗已全部招供了。學會了這套本事，包準天下無敵，就連八百點的惡龍王也拿你沒辦法。不過還要給各位一個警告，標有HIGH的惡鬼不要惹，筆者就曾不信邪，把HP改成兩萬點，和標有HIGH的大傢伙大戰一場。半小時下來HP剩六千點，而他仍標著HIGH。真是白費一場力氣。

最後，希望各位早日解決卡瑪達，打垮邪惡的帝國，這樣才不辜負筆者的一番苦心。*

```
PC Tools R3.23                                   磁片名稱:PROPHECY !
------------------------ 檔案 瀏覽/編輯 之功能 ------------------------
路徑=B:\PROPHECY\*.*
檔案=SAVEGAME.DTA                  相關之磁區內的計數值 : 00000
磁區之位置值 ============ Hex 區 ============          ASCII 區
0256(0100)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0272(0110)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0288(0120)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0304(0130)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0320(0140)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0336(0150)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0352(0160)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0368(0170)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0384(0180)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0400(0190)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0416(01A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0432(01B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0448(01C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0464(01D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0480(01E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0496(01F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

圖二

```
PC Tools R3.23                                   磁片名稱:PROPHECY !
------------------------ 檔案 瀏覽/編輯 之功能 ------------------------
路徑=B:\PROPHECY\*.*
檔案=SAVEGAME.DTA                  相關之磁區內的計數值 : 00000
             HP    SP  Max SP  Max HP
磁區之位置值 ============ Hex 區 ============          ASCII 區
0000(0000)  28 00 00 00 04 00 00 00 A0 00 30 00 A0 00 38 00
0016(0010)  00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 28 00 18 00 28
0032(0020)  00 28 00 01 00 00 00 05 00 FF 00 00 00 00 FF 00
0048(0030)  04 00 28 6A 00 00 43 6A 0C 00 58 6A 00 00 43 6A
0064(0040)  04 00 DE 6B 00 00 06 6C 0C 00 2E 6C 06 07 09 00
0080(0050)  0A 00 06 0C 01 28 00 28 00 00 00 00 00 C8 00 00
0096(0060)  00 00 04 00 04 00 FF FF FF FF FF 06 07 09 00 0A
0112(0070)  00 06 0C 01 28 00 28 00 00 00 00 00 C8 00 00 00
0128(0080)  00 04 00 04 00 FF FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00
0144(0090)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0160(00A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0192(00C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

圖一

```
PC Tools R3.23                                   磁片名稱:PROPHECY !
------------------------ 檔案 瀏覽/編輯 之功能 ------------------------
路徑=B:\PROPHECY\*.*
檔案=SAVEGAME.DTA                  相關之磁區內的計數值 : 00001
                                   Gold
磁區之位置值 ============ Hex 區 ============          ASCII 區
0000(0000)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0016(0010)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 07 00 00 00 00 00
0032(0020)  00 00 00 01 00 01 01 00 00 0C 00 00 0A 00 00 15
0048(0030)  00 00 1C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0064(0040)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0080(0050)  00 00 00 00 01 00 00 00 E8 03 0A 1D 0B 0E 02 00
0096(0060)  54 45 4E 43 47 41 20 20 45 58 45 20 00 00 00 00   TENCGA   EXE
0112(0070)  00 00 00 00 00 00 E0 36 21 00 6F 1C 79 52 01 00
0128(0080)  52 45 41 44 4D 45 20 20 20 20 20 20 00 00 00 00   README
0144(0090)  00 00 00 00 00 00 A0 00 39 18 DC 18 44 57 00 00
0160(00A0)  54 43 43 20 20 20 20 20 45 58 45 20 00 00 00 00   TCC      EXE
0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 A0 00 39 18 EE 18 22 AB 02 00
0192(00C0)  43 50 50 20 20 20 20 20 45 58 45 20 00 00 00 00   CPP      EXE
0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 A0 00 39 18 BF 18 18 E5 00 00
0224(00E0)  4D 41 4B 45 20 20 20 20 45 58 45 20 00 00 00 00   MAKE     EXE
0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 A0 00 39 18 DC 18 96 4A 00 00
```

圖三

英雄交響曲

如何使用錄音機錄下遊戲樂曲

/李展吉



在使用錄音機錄下樂曲之前，你必須先準備下列物品，然後再依附圖裝配即可——

⑴一部具有 MIC 插孔的立體錄音機或立體音響系統。

⑵一條立體信號連接線。必須根據魔音卡及 MIC 插孔的大小，決定連接線二端的插頭型式（3.5㎜ 或6.3㎜）。

裝配好後，就可依照平常的錄音方法，將自己所喜愛的樂曲或 GAME 的特殊音效錄下來，然後再與親朋好友一塊欣賞。

還記得宇宙神風號那震撼人心的音效嗎？筆者目前已經錄下了它共11種不同的戰鬥樂章和主題曲，並把這些戰鬥樂章冠上了一些自己喜歡的曲名，例如，當宇宙神風號在行星上空作戰時，筆者就把它取名為「行星奏鳴曲／航向終極」；而當宇宙神風號卯上葛羅爾（GLOIRE）號時的戰鬥音效，筆者就把它取名為「戰慄—黎明前夕」，怎麼樣？夠帥了吧！

如何解決滑鼠在超級作曲家中游標失蹤的問題

/李展吉

你可能會發現到在單色螢幕下使用滑鼠來操作超級作曲家時，會有滑鼠游標失蹤的問題產生。這乃是因為「MONO」這個執行單色轉換程式過於舊版也。補救之道，固然可依超級作曲家手冊補遺說明書上所提供的程序來解決，但未免太過繁雜，不合實用。

其實我們可將音色製造機中新版的單色轉換程式 ADLIB.COM 拷貝至超級作曲家磁片中，然後再依下列程序來載入超級作曲家：

⑴先把超級作曲家磁片放入磁碟機中。

⑵載入 MOUSE 驅動程式。

⑶執行 ADLIB 單色轉換程式。

⑷鍵入 SOUND 魔音卡驅動程式。

⑸如果要接 MIDI，請在此時執行 MPU 401介面驅動程式。

⑹最後載入 COMPOS1 執行超級作曲家程式。

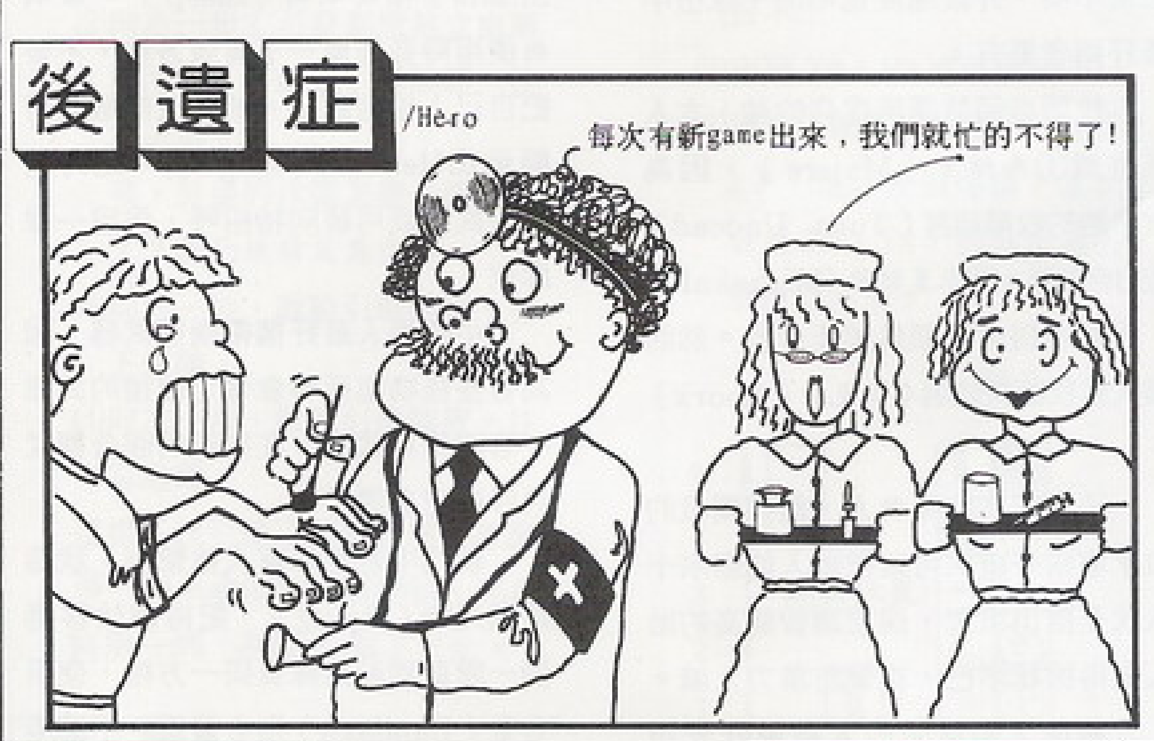
現在，你應該可以使用滑鼠來操作超級作曲家了。若還是不能使用滑鼠，可能是你的滑鼠驅動版本太舊，或者與 Microsoft Mouse 不相容所致。

至於如何操控，則請參閱第九期軟體世界雜誌，林以舜先生所寫的「使用滑鼠來操作超級作曲家」一文。



電玩短路

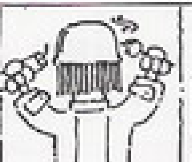




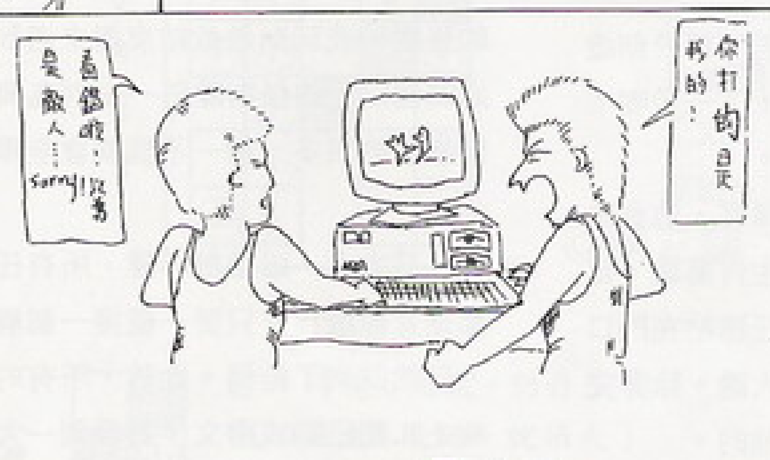




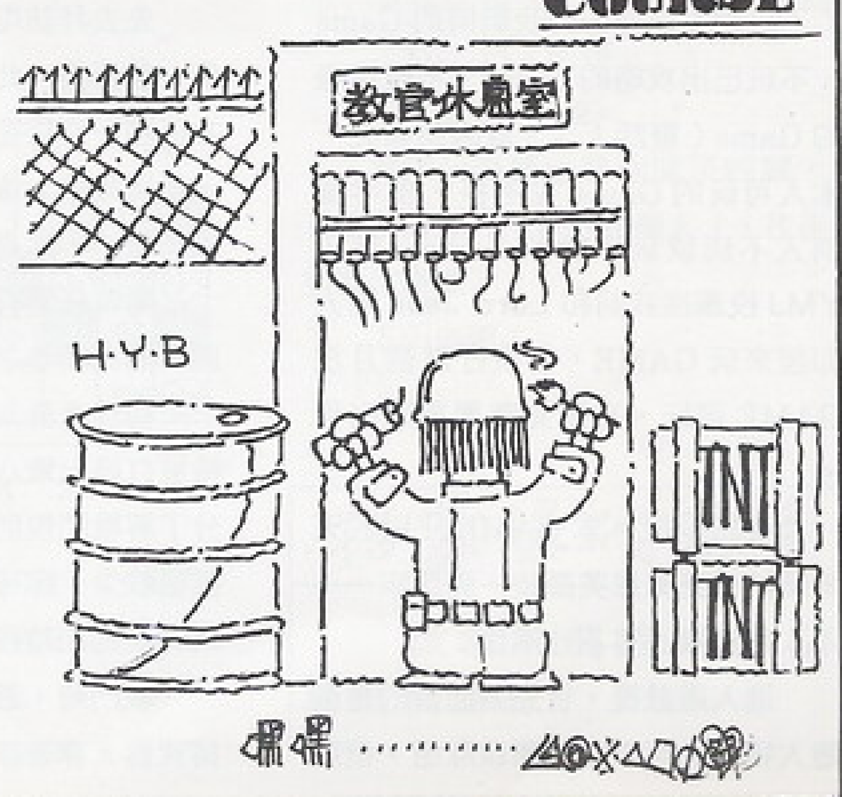
玩"雙截龍"一定要同心協力，不然就……
不然！就真的是"雙打"啦！！



魔鬼訓練營真不是人待的地方……不但要爬低絆網，翻高牆，沒事還要跑給狼狗追，這次我是有備而來……
魔鬼教官！給我滾出來！……







GAME在燒

克萊恩英豪 /Game 狂 250



各位玩家大家好，今天GAME 在燒新開張，由本人Game 狂250打頭陣，介紹克萊恩英豪，可以說是衆「拳」所歸，嗚…，他們都欺侮我。

首先自我介紹一番：本人專攻疑難雜 Game，但也堅守「三不玩政策」：不玩別人玩完告訴我劇情的 Game，不玩已出攻略的 Game，不玩玩過的 Game（廢話！）。就因為如此，本人可玩的 Game 並不多，多半撿別人不玩或玩不動的 Game一唉！YMJ 投筆從戎前和 Lord Jean 兩人卯起來玩 GAME，害我好幾個月沒 GAME 可玩，直到克萊恩英豪出現。

廢話少說，本 GAME 狂以五天時間結束克萊恩英豪後，滿腹牢……不，是滿腹心得不吐不快：

進入遊戲後，首先要面對的是創造人物。你可以載入預設隊伍，但那多沒意思！不如創造自己的隊員，再將預設隊員的金錢、裝備剝過來，在開始之就先撈一筆，哈哈！

首先，創造一個人類騎士。沒他就不用混了，因為有些任務非騎士無法完成。其他隊員請玩者參考冒險者手冊，自行決定。但要注意幾點：

法師分紅袍與白袍兩種一善良陣營者穿白袍，中立者穿紅袍。可學的法術不同，升級速度也不同，隊伍中最好兩者都有。

牧師必須慎選所信仰的神，本人謹推薦①馬傑里（Majere），因為信奉祂的牧師超渡（Turn Undead）能力會加強。②米夏凱爾(Mishakal)，因祂所提供的額外神術最多。然而矮人族牧師只能選李歐克斯（Reorx）。

不要忘了坎德族人，他們罵戰的口才堪稱一流，可以把敵人的祖宗十八代全挖出來罵，保證讓智慧高的敵人氣得抓狂不已，攻擊防禦力大減。

最後，創造完的人物最好先用「調整人物屬性」功能將屬性調到最高，除非你想要體驗一下奮鬥的「快感」。

好啦！經過千辛萬苦，終於創造出一個令你滿意的隊伍，下一步呢？當然是練功賺經驗去也。

先去拜訪屯墾區指揮官，他會給你一些任務。此人想必生肖屬龜，每次任務一交待完，便將任務貼在門口，施展龜縮大法，閉門大睡。除非完成任務，不然是叫不醒他的。

呃！任務有了，該去採購一些東西，補充箭隻之類的。

初玩者最常碰到的麻煩就是戰鬥時被打得七葷八素。本人建議在未十分了解戰鬥規則前把難度調低，雖然經驗較少，卻可以使隊伍活到你摸熟所有規則的時候。

戰鬥時，最好一部份隊員使用肉搏武器，穿著厚甲擋在前排，較弱的法師或賊在後排用投射武器或魔法牽制敵人。

初級冒險者較好用的神術是祝福術（bless）與免於受邪害（protect from evil）。這兩個神術最好在紮營時就先施展，特別是在可預期的戰鬥之前。

對法師而言，較好用的是迷惑術(charm person)、魔法彈(Magic Missle)和催眠術（Sleep）。催眠術使用時要衡量一下有效方格，不要把自己人給催眠了。被催眠的敵人將顯示出Helpless（無助的)，此時就可用武器或弓箭向牠招呼，保證一擊即倒。

平時每人最好攜帶兩樣武器，因為有些怪物臨死時會奪走殺牠的武器。若沒備用武器，在往後的回合裡就只好耍空手道了。

戰鬥中若不幸有人被擊倒，狀態是瀕死時（Dying），記得趕快移動另一隊員到瀕死隊員同一方格，使用包紮（Bandage）指令醫護，不然等著戰鬥結束後收屍吧！

在克萊恩英豪中，電腦思考的速度加快許多，你也不會遇上數以百計的怪物一我玩到遊戲結束還未遇到超過20個以上的怪物隊伍一先別高興，怪物也強很多，稍一不慎就會全軍覆沒。

基本上，這遊戲不難，所有任務都是直線進行。只要一個接一個解決，自然就到了結局。此外，所有的冒險手札都已翻成中文，對看到一大串英文訊息就發昏的朋友非常有利，只要記下手札號碼再到冒險手札內查閱即可。

總之，喜愛 RPG 的朋友，不能錯過這個好遊戲。



炸彈小子

/中神通

好好玩的炸彈小子降世了！怕玩不動？奉上束脩一份，為師這就教你——

◎第一關：

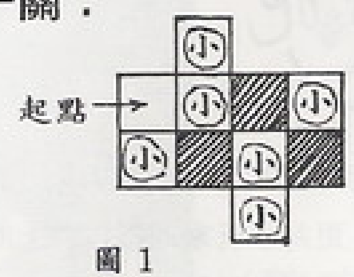


圖 1

⑴向下一步，啟動引爆裝置，往上逃離。（可看到原站立處磚塊炸毀）

⑵向右一步（可看到原站立處磚塊消失），啟動引爆裝置，往右逃離。

咦，旁邊的炸彈怎麼也跟著炸了？此乃連鎖反應也。

⑶向右一步，啟動引擊裝置，往下逃離。

⑷向左一步，啟動引爆裝置，往左逃離。

這樣子就引爆了所有炸彈，通過第一關不過你的手腳要快，不然時限一到，為師也 幫不了忙。

◎第二關：

圖 2－1

圖 2－2

□：磚塊（走過，仍存在）

▨：磚塊（走過，就消失）

冰磚

軌道磚（可順著軌道搬移炸彈）

小：小型炸彈

中：中型炸彈

大：大型炸彈

⑴走到 X2，Y3 處引爆嗎？看看後果如何（見圖 2-2）——噢，左下角還有一枚孤伶伶的炸彈。

所以要先到 X1，Y1 處引爆，對不？

⑵走到 X2，Y3 處引爆。

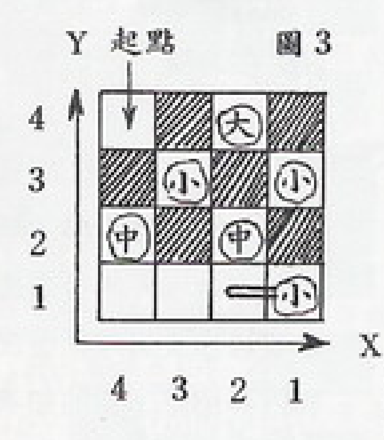
⑶現在只剩三枚炸彈了（見圖 2-3），應該先引爆誰？當然不會是 X5，Y4，因為走過去就沒路回來。

圖 2－3

引爆 X5，Y2 如何？——哇！把自己也炸死了！

答案自然是引爆 X5，Y1。（X5，Y4 因 X5，Y2 爆炸的連鎖反應，也炸了）

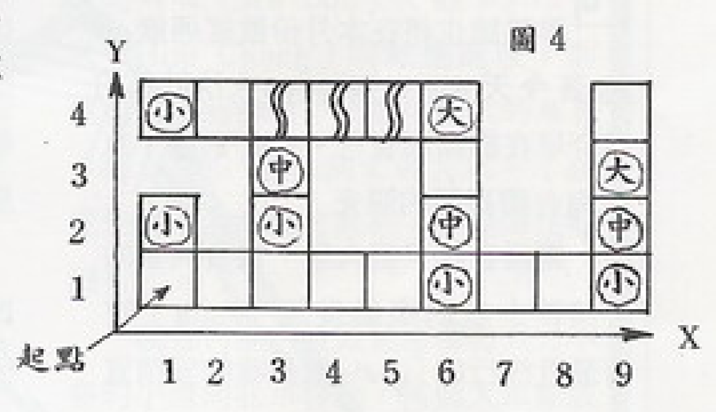
◎第三關：



注意到 X3，Y1 和 X4，Y1 間有一條軌道相通嗎？順著軌道可以搬移炸彈耶！

本關只有一解：走到 X4，Y1 拿起炸彈，向左搬一格，引爆，往右逃離。只見炸彈全數引爆，已過了這關。

◎第四關：



⑴引爆 X1，Y2。

⑵引爆 X9，Y1。

⑶走到 X6，Y1，轉往 X6，Y4，左行……哇，這是什麼地面？令人一路左滑到 X2，Y4 方才站穩腳步。幸好不是從 X3，Y1 往 X3，Y3 行來，不然豈不要丟了一條小命！

引爆 X1，Y4。

⑷右行到 X6，Y4，向下走到 X6，Y1，引爆。

⑸引爆 X3，Y2。

好了，為師已帶你闖了四關，「師父領進門，修行在個人」，往後全看你表現了。

下山去吧！

招募爆破高手

徵求跳關密碼和各關過關路線







背叛總編輯

/初陽兄

四月的陽光果然特別和煦，軟體世界雜誌也將在本月份歡度週歲，趁著今天這個星期假日，大伙於是約定今早在編輯部會合，一起到墾丁享受南台灣亮麗的陽光！

總編我起了個大早，懷著興奮的心情跨上我的高齡愛馬 Vespa，哼著最近流行的「♪♪…這是我的愛情宣言♪ 我要告訴發燒界♪…」，一路上不知羨煞多少路人；在經過一陣風馳電掣後，沒多久就到了編輯部。嘿嘿！！這次果然讓我先馳得點，目前還沒人來，趁著良辰美景先來段音樂，做個早操暖暖身骨，準備好好的迎接這嶄新的一天……。

折騰了半天，收拾好幾乎散落的筋骨，終於從一大堆報刊資料中找到了我總編的寶座，稍稍坐定不自覺地回想起昨夜慶祝我長尾巴的狂歡 Party，真是意猶未盡，一闔眼，那個16吋的鮮奶油生日蛋糕就在我眼前晃來晃去，想著想著不知不覺地就……哇塞！好在四下無人，趕緊用衣袖把桌面擦乾，要是弄濕了桌上的寶貝資料就糟了。

我一邊擦著桌面，順手整理那堆別人覺得雜亂，我卻覺得亂中有序的資料，另一邊則滿肚狐疑：「奇怪！！怎麼還沒人來呢？」正納悶時，突然發現桌上一份寫著斗大紅字的文件一什麼？! 辭職？! 連署人…主編××× 美編××× 助理×××…我一邊猛吞著口水、一邊喃喃自語…「愛將欲掛冠求去？…這怎麼可以…這還得了…這…怎麼可能？」原本愉快的心情，頓時陷入紛雜的思緒中，久久無法平息…。

想當初雜誌草創時期，在人力、財力極端缺乏的情況下，原本厚僅16～32頁的追踪報導，在公司大力的栽培輾策、明奇兄的苦心經營、各課室的鼎力配合及發燒友們熱情的支持下才能有現在的規模；這本雜誌誕生、生長，無庸置疑地，是集結了衆人的智慧、努力、犧牲及甘苦與共的共識才得以呈現在各位的面前，而這幾位功不可沒的功臣却在此時萌生退意，這叫我如何對得起成千上萬的讀者，如何對得起公司及明奇兄所交付的重責大任？！

回顧過去這一年裡，由追踪報導所延伸的軟體世界雜誌，在內容上除了原有的攻略、百戰天龍外，也因增闢許多專欄，而能提供更多有關 PC GAMES 方面的多項資訊；在 NEW FILES 方面，更以彩色圖文並茂的方式介紹軟體世界最新出品的各類佳片，而國內外報導則透露衆所關心的軟體世界及國外軟體友商的最新動態和內幕消息，其他如英雄交響曲則收納有關魔奇音效卡的新知與心得、119 大俠也為了解救各位玩家在 GAMES 方面所遭遇的各項疑難雜症而誕生；為了讓國內玩家能一窺 RPG 世界之奧秘、RPG 俱樂部也成立多時，此外，更為了玩家選擇遊戲上的方便，從12期起以隔月的方式推出產品分類目錄。

如今，許多玩家除了有蒐羅 GAME 的嗜好外，也蒐羅每一期軟體世界雜誌，甚至以高價收購在市面已經看不到的過期雜誌……。此外，讀者在意見調查表上紛紛建言，除了希望雜誌改成半月刊或週刊外，更建議增加頁數、增闢專欄以豐富內容；調高售價以維持利潤、提昇品質；接受廣告以降低成本……。發燒友的熱情直教我們感動得痛哭流涕！

然而就在雜誌業務蒸蒸日上的此時，却面臨可能人員總辭、雜誌停刊命運，心裡面實在有說不出的難過！

我左思右想，實在是理不出個頭緒，辭呈好端端地擺在桌上，不太可能是個幻覺，茲事體大不能掉以輕心，心想：「事出有因，少有空穴來風，究竟問題的癥結出在哪裏？」

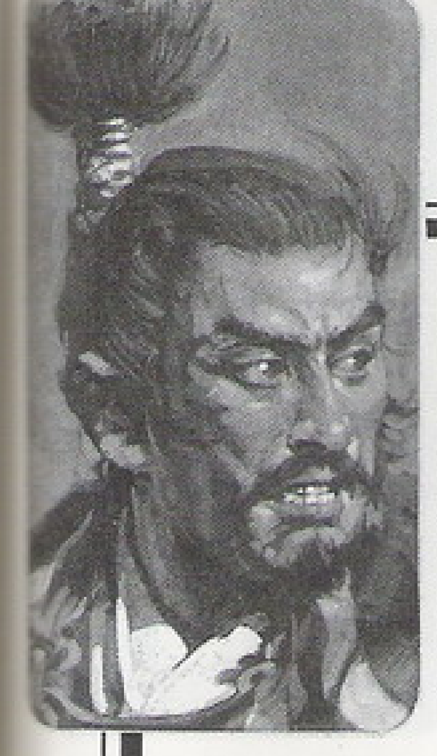
總編我伸出了顫抖的小手，緊緊地拿起桌上的辭呈，這次一定要仔細的看、用力的看，說不定是我老眼昏花、度數不夠又看走眼了也說不定。這時候，也許是太激動了，沒想到手一抖竟然從辭呈中抖出一張小紙條，上面寫著：

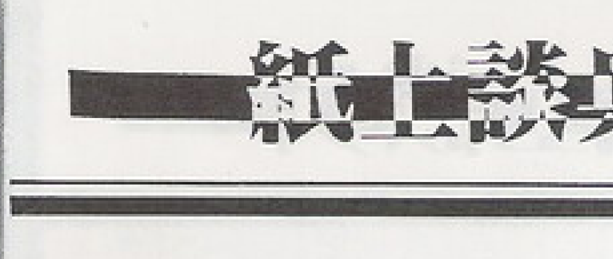


愚人節　快樂

中華民國七十九年四月一日













荊州之役

/魏宇明

戰爭的遠因和近因

我——董卓，是第一時期的霸主，一開始就占有全中國數一數二的肥沃土地。而袁術，袁紹兩大諸侯國，一開始就對我圖謀不軌。

當然，一開始的兵力，我是全中國之冠，但是當我仔細調查之下發現——我的愛將們對我並不十分忠誠，因此，我首要之務是先安內，而對外則採取忍讓的政策。但是袁紹和袁術並不領情，對我國常用間諜戰，破壞我軍民同胞的士氣，於是埋下我復仇的種子。

直到有一天，可恨的袁術竟然派兵攻打我的領地，並且斬了我的義子呂布（Lu Bu），更可恨的，袁術竟是兵力少我一倍的文弱書生！這對我國來說，實在是奇恥大辱，於是我開始招兵買馬，製造武器，加強軍隊的訓練。時機成熟時，我便集合起我首都之兵力，直攻袁術的所在地荊州，同時劉表正攻打袁術的另一領土。

戰爭開始

如附圖，正是原始兵力配置圖。我把主力放在中間，而將智慧度高，兵力較弱的將軍各放在左、右兩翼。令我驚訝的是這塊土地竟然是如此肥沃，在主觀因素和利益的引誘之下，我發誓要打贏這場戰爭。首先我派遣大將許褚（Xu Zhu）（註1）和侯成（Hou Cheng）向城堡進攻，而兩翼的軍師和山中小道中埋伏的顏良（註2）也一起攻向袁術大軍。（現在想想，當時簡直亂來，一點陣法都沒有）。

說也奇怪，敵方竟然僅有兵力不多的小將向我軍移動，其餘大軍都以靜制動，胸有成竹似地。

7.袁術　4.蔡邕　6.顏良　5.賈詡　2.許褚　3.侯成　1.董卓

Site:State 37
Region:Jingzhou
Date:March, 1

Yuan Shu VS Dong Zhuo

Yuan Shu		Dong Zhuo
72135	Soldiers	105800
5	Generals	6
7342	Funds	1995
29640	Rice	19471

↗ Wind Direction ↗

Master Dong Zhuo,
your orders for
Dong Zhuo

(1) Move
(2) Attack
(3) Retreat
(4) Surrender
(5) Standby
(6) Intelligence report
?

行軍路線

三國志 紙上談兵



荊州之役

兩軍相接了，我的6號大將遇上對方僅有100萬兵力的無名小將，在一連串的圍攻下，對方損失了第一位將軍，卻發現實際上是我損失，因為我用來圍攻的將軍，兵力各約降六千多人才將對方斬於馬下。

看樣子，要打勝的機率實在不大，同時，我的軍師放火又失敗了（什麼？要用陷阱？別傻了！），反而被打得落花流水。此時，我深深後悔我的攻擊行動。

第二個月

幸好對方並無增兵，而我軍因為臨時買兵，故無法增援，因此，只能延續上個月的戰役。

也許是被逼急了，我想到為什麼不直攻主帥呢？因為如此一來可以使傷亡不致於更大，二來我獲勝之機會更大。於是我調集所有的兵力，攻往袁術的駐兵地，他似乎不明白我的用意，仍向我糧草的所在位置前進。

包圍袁術後，我用了一招必殺法，派我的大將顏良到袁術所在地直接Charge（即送死），如此再用2號大將許褚的全部兵力Charge一次，結果大出我意料之外，不但袁術沒死，我的兩員大將卻先後死亡，此時袁術僅剩5百左右的兵馬。

看到袍澤先後陣亡，此時弱不禁風的軍師蔡邕強忍悲痛，將其所剩不到六千的軍隊向袁術Charge。連續3次強力的決戰，就算關羽也必死無疑，何況是袁術呢？只是——蔡邕竟然活捉了袁術！

要殺？要放？我仔細考量抓到像袁術這類諸侯我方將領的Power值會增加，為了有機會多抓幾次，我放了袁術。

沒想到袁術如此斗膽，竟又回來了，而且就在賈詡的旁邊，此時賈詡亦當仁不讓地向他Charge，又將袁術活捉了。此時，袁術的大軍要救駕都來不及了。

一連多次的Charge，我發現我方軍師的精神愈來愈好，戰力愈來愈高，不禁發出了會心的微笑。

屢戰屢敗，袁術終於決定

袁術又被活捉了，蔡邕又聽從我的命令，放了他。此時袁術一連四次被活捉，不但顏面掃地，更丟盡了他祖宗的臉，於是，帶了他親信的屬下，以及他的女兒，一起去流浪。

結　語

我不但除掉了心腹之患，更賺到了這塊土地之現有利益。袁術在這場仗中，不但輸掉了一切，更慘的，就是在半年之後，不幸又在流浪途中被我捉到了，他的下場當然是很淒涼的…。

這場荊州之役，可以算是一場關鍵戰，它使得袁術身敗名裂，更使我的軍師們從文弱書生變成馳騁沙場的勇將。

檢　討

㈠我太過於爭一時之快，因此沒有考慮到後援，使我痛失了二員大將。

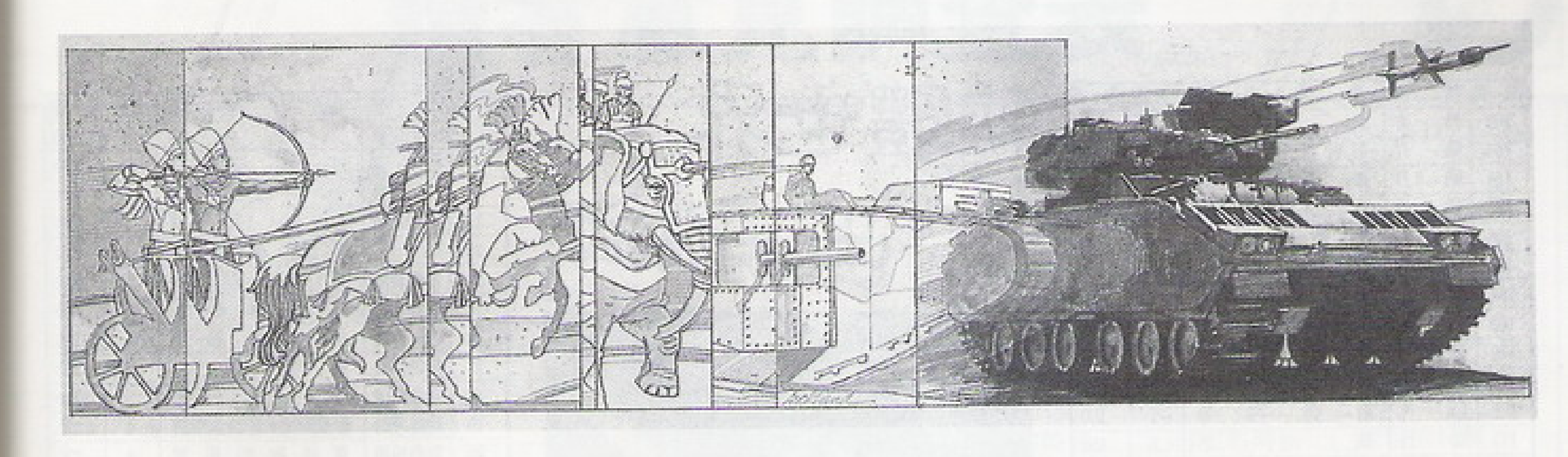
㈡雖然我考慮不周全，但因劉表正和袁術作戰，造就我的良好時機，才能使我免於後顧之憂。

㈢電腦太詐了，袁術的2萬大軍竟然要我花上約4萬的兵力，而且以他那種智慧，竟然還可以放火成功，實在太說不過去了。

註1：許褚是在從13郡找來的。

註2：顏良是從袁術處招來的。





產品目錄

貴族版目錄

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
1	模擬	無敵飛狼	2	150
3	智育	瘋狂大家樂	1	80
5	運動	天生好手	1	80
6	動作	機動戰士	2	80
10	智育	魔法彈珠檯	1	80
11	動作	怒	1	80
13	劇情	棋子防衛戰	1	80
14	運動	燃燒的野球	1	80
15	運動	野外籃球	1	80
16	戰鬥	飛狼突擊 II	1	80
17	智育	迷宮組曲	1	80
18	智育	賭王鬥千王	1	80
19	模擬	名車大賽	1	80
20	模擬	超級機車賽	1	80
21	文字冒險	幻想空間	2	150
22	動作	惡魔城	2	150
23	戰鬥	大海盜	2	150
24	動作	鬥之輓歌	1	80
25	文字冒險	宇宙傳奇 II（上下）	3	230
27	運動	加州運動會	1	80
28	模擬	捍衛雄鷹	1	80
30	角色扮演	忍者傳奇	2	150
31	智育	鑽石迷宮	1	80
32	戰鬥	戰斧	1	80
33	智育	深入虎穴	1	80
34	智育	奪寶奇兵	2	150
35	動作	忍者大對決	1	80
37	智育	俄羅斯方塊	1	80
38	戰鬥	空中英雄	1	80
39	戰鬥	紅色十月號	1	80
40	動作	卡諾夫	2	150
42	動作	鐵手戰神	1	80
43	角色扮演	歐洲公路戰	1	80
45	動作	瘋狂大毀滅	1	80
46	戰略	眼鏡蛇計劃	1	80
47	動作	死亡之劍	1	80
48	智育	神奇王國	1	80
49	智育	打磚塊	2	150
50	戰鬥	深太空	1	80
51	模擬	海鷹戰鬥機	2	150
52	冒險	風雲際會	2	150
53	動作	綠扁帽	2	150
55	戰鬥	火狐狸	1	80
56	角色扮演	巫術 IV	1	80
58	智育	銀河迷宮	1	80
59	動作	最後的忍者	2	150
61	戰鬥	風雲戰艦	1	80
62	動作	瘋狂大賽車	1	80
63	動作	黑街風雲	1	80

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
64	動作	送報童	1	80
65	角色扮演	影之門	2	150
67	智育	卓別林專輯	1	80
68	冒險	瘋狂大樓	1	80
69	動作	霹靂飛車	1	80
70	動作	怒 II-怒號層圈	1	80
71	戰略	銀河帝國大決戰	1	80
73	運動	野外棒球	1	80
75	智育	洛城警騎	1	80
76	動作	4×4越野車大賽	1	80
77	戰略	信長之野望（上下）	2	150
78	戰略	三國志（上下）	3	230
80	運動	漢城奧運（上下）	4	300
81	動作	飛艇戰士	1	80
82	運動	最後挑戰	1	80
85	模擬	GP大賽車	1	80
86	戰鬥	坦克大對決	2	150



編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
89	動作	空降遊騎兵	1	80
92	模擬	俯衝轟炸機	1	80
94	動作	雙截龍	2	150
95	角色扮演	飛輪武士（上下）	2	150
96	動作	前進高棉	2	150
98	運動	撞球大賽	1	150
101	動作	終極警探	2	150
102	運動	籃球 1對1	2	150
103	模擬	火爆魚雷艇	2	150
104	運動	強棒再出擊	2	150
105	角色扮演	冰城傳奇 II	2	150
106	動作角色	喋血艦長	2	150
107	智育	決戰西洋棋	2	150
108	角色扮演	鐵甲爭霸戰	2	150
109	模擬	飛向北越	1	80
110	動作	快打旋風	2	150

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
111	動作	威探闖通關	2	150
113	角色扮演	國王傳奇	1	80
114	動作	古巴反戰	2	150
115	動作	狂飆飛車手	1	80
116	動作	快打磚塊	1	80
117	動作	時空大盜	1	80
118	動作	星際征服者	1	80
119	動作	小鮫立大功	2	150
120	動作	龍之忍者	2	150
121	模擬	名車大賽 II	2	150
122	動作	屠龍記	1	80
123	運動	海灘排球王	1	80
124	運動	迷你高爾夫	1	80
125	動作	魔宮傳奇	1	80
126	模擬	重金屬坦克	1	80
128	動作	高速賽車	1	80
129	動作	魔鬼訓練營	1	80
130	動作	街頭鬥士	1	80
131	模擬	火戰車	2	150
132	動作	空中飛鯊	2	150
133	動作角色	幽城寶藏	2	150
134	動作	熱血高校	2	150
135	戰略	聖女貞德	2	150
136	冒險	黑暗金字塔	1	80
137	智育	全力反彈	1	80
138	動作	蜘蛛人	2	150
139	動作角色	預言奇兵	2	150
140	動作	機器戰警	1	80
141	動作	蠻俠神鷹	1	80
142	模擬	機車越野賽	2	150
143	動作	閃電鋼球	2	150
144	動作	瘋狂大賽車 II	1	80
145	動作	世界怪物大競賽	2	150
146	動作	時空戰士	2	150
147	動作	集中火力	2	150
148	動作	快打磚塊 II	1	80
149	動作	無敵神槍	2	150
150	動作	毀天滅地	2	150
151	智育	美女撲克歐洲版	1	80
152	動作冒險	海王星計劃	1	80
153	冒險	地心探險	2	150
154	模擬	城市大賽車	1	80
155	動作角色	伊蘇國	2	150
156	動作	魔斧	2	150
157	動作	超人	2	150
158	智育	立體俄羅斯方塊	1	80
159	動作	烏茲衝鋒槍	2	150
160	動作	太空小蜜蜂	1	80
161	動作角色	變形金鋼	2	150

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
162	博弈	水果盤	1	80
163	動作	聖戰奇兵動作版	2	150
164	動作	毀滅戰士	1	80
165	動作	殺人執照	1	80
166	智育	水管狂想曲	1	80
167	動作	猛鬼逛街	2	150
168	模擬	方程式機車賽	2	150
169	動作冒險	步步殺機	1	80
170	動作	忍	1	80
171	智育	俄羅斯方塊 II	2	150
172	動作	街鋒飛車	2	150
173	動作	異形	2	150
174	動作	終極警探・電影版	2	150
175	動作角色	銀河超能力戰記	2	150
176	動作	雙截龍 II	1	80
177	動作	武道館	2	150
178	模擬	古董名車大賽	2	150
179	智育	電腦病毒防衛戰	1	80
180	動作	槍林彈雨	2	150
181	動作	第一滴血 III	2	150
182	動作	氙星異形 II	2	150
183	冒險	瑪雅迷蹤	2	150
184	智育	奇中棋	1	80
185	動作	聖劍之征	2	150
186	角色扮演	泰坦風雲	2	150
187	智育	重金屬美女	1	80
188	模擬	風馳電掣	2	150
189	運動	職業網球大賽	2	150
190	模擬	M4 雪曼坦克	2	150
191	模擬	藍天使飛行特技小組	1	80
192	動作	快樂泡泡龍	2	150
193	運動	藍天碧海風浪板	1	80

軟體世界 出類拔萃



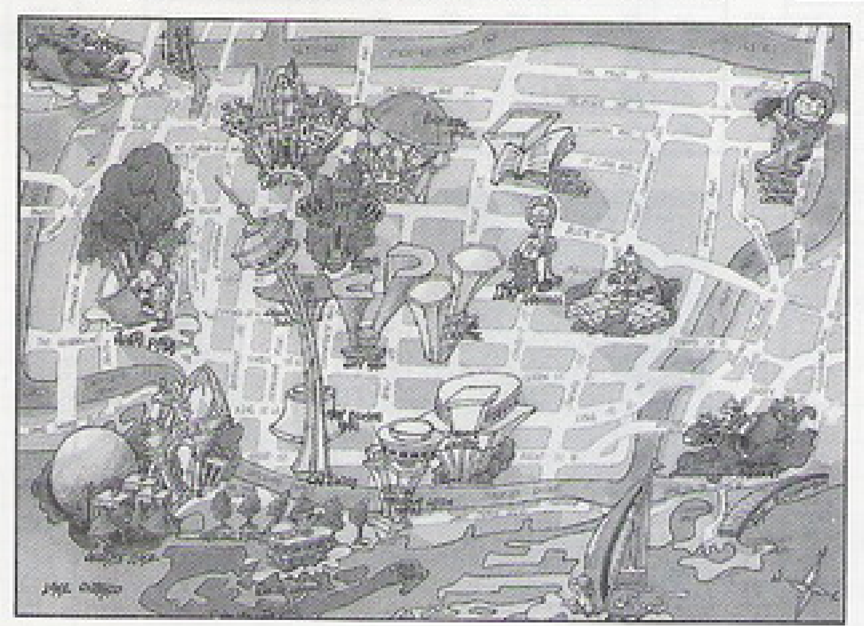
珍藏版目錄

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
2	角色扮演	未來之魔法	2	180
3	文字冒險	羅塞拉的冒險	9	460
4	文字冒險	幻想空間 II	6	340
5	模擬	F-19 隱形戰鬥機	3	290
6	動作	長槍英雄	3	230
7	文字冒險	警察故事 II	6	340
8	智育	醫生也瘋狂	3	230

珍藏版目錄

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
9	角色扮演	光芒之池	3	230
10	動作	魔鬼戰警	3	230
11	文字冒險	淘金熱	5	300
12	動作角色	地心擂戲	3	230
13	動作	宇宙神風號	4	270
14	動作冒險	太空捕快	4	270
15	動作冒險	宇宙傳奇 III	6	340
16	模擬	688 攻擊潛艇	2	180
17	角色扮演	魔法門 II	3	230
18	角色扮演	冬之魔	3	230
19	趣味運動	摩登原始人趣味大對抗	4	270
20	角色扮演	青色枷的詛咒	4	270
21	冒險	聖戰奇兵冒險版	4	270
22	模擬	F-15 鷹式戰鬥機 II	2	180
23	智育	明星撲克	3	230
24	模擬	紅色風暴	2	230
25	動作角色	仙境故事	2	180
26	動作	魔鬼剋星 II	4	270
27	角色扮演	銀河英雄	2	180
28	模擬	A-10 坦克殺手	4	270
29	模擬	模擬城市	2	180
30	文字冒險	幻想空間 III	8	420
31	動作角色	風行者	3	230
32	戰略	水滸傳	3	230
33	模擬	噴射戰鬥機	3	230
34	動作	太陽神之眼	3	230
35	運作	燃燒的野球 II	3	230
36	文字冒險	英雄傳奇 I	10	500
37	模擬	上帝也瘋狂	2	180
38	模擬	裝甲雄獅	3	290
39	動作	終極孤鷹	4	270
40	角色扮演	克萊恩英豪	4	270

TOP 30 銷售排行榜



名次	遊戲名稱	類別
1	上帝也抓狂	模擬
2	水滸傳	戰略
3	模擬城市	模擬
4	氙星異形 II	動作
5	武道館	動作
6	魔鬼剋星 II	動作
7	立體俄羅斯方塊	智育
8	噴射戰鬥機	模擬
9	俄羅斯方塊 II	智育
10	三國志	戰略

名次	遊戲名稱	類別
11	烏茲衝鋒槍	動作
12	快打磚塊 II	動作
13	幻想空間 III	立體冒險
14	雙截龍 II	動作
15	A-10坦克殺手	模擬
16	撞球大賽	運動
17	水果盤	博弈
18	名車大賽 II	模擬
19	俄羅斯方塊	智育
20	方程式機車賽	模擬

名次	遊戲名稱	類別
21	電腦病毒防衛戰	智育
22	重金屬美女	智育
23	美女撲克・歐洲版	智育
24	第一滴血 III	動作
25	奇中棋	智育
26	水管狂想曲	智育
27	忍	動作
28	GP 大賽車	模擬
29	毀天滅地	動作
30	風行者	動作 RPG

讀者意見調查表



一、讀者個人資料

1.姓名：＿＿＿＿＿＿　　2.性別：☐男　☐女

3.電話：＿＿＿＿＿＿　　4.年齡：＿＿＿＿

5.住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

6.職業：＿＿＿＿＿＿　7.教育程度：＿＿＿＿＿

8.每個月的零用錢／收入：＿＿＿＿＿＿＿＿

9.平均每個月花在電腦遊戲上的費用：＿＿＿＿＿

10.喜歡玩那些類型遊戲？＿＿＿＿＿＿＿＿＿

二、編輯意見

1.您對本期軟體世界雜誌各單元的喜歡程度：

單元名稱	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡	為什麼？
NEW FILES	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
國內報導	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
國外報導	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
遊戲攻略	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
百戰天龍	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
PC 地帶	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
遊戲評論	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
電玩短路	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
RPG 俱樂部	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
每期一怪	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
出槌大法師	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
啊噠裝備店	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
冒險補習班	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
華山論 GAME	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
遊戲大家談	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
英雄交響曲	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
GAME在燒	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
紙上談兵	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
銷售排行榜	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
產品目錄	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿

2.您喜歡本期那幾篇文章？為什麼？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

3.您不喜歡本期那幾篇文章？為什麼？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

4.您期待軟體世界雜誌推出那些單元？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

三、閱讀習慣

1.您以何種方式取得軟體世界雜誌？

☐訂閱　☐零買　☐贈閱　☐借閱　☐其他

2.您每期花多少時間閱讀軟體世界雜誌？

☐4小時以下　☐4～8小時　☐8～12小時

☐12～24小時　☐24小時以上

3.您會在什麼時候閱讀軟體世界雜誌？（複選）

☐玩 GAME 的時候　☐剛拿到雜誌的時候

☐心情好的時候　☐有空的時候　☐無聊的時候

☐心情不好的時候　☐其他：＿＿＿＿＿＿

4.您對於過期軟體世界雜誌的處理方式？（複選）

☐自己收藏　☐傳閱家人，人數：＿＿＿＿

☐傳閱同學、朋友或同事，人數：＿＿＿＿

☐看完即丟或送人　☐其他：＿＿＿＿＿＿

四、發行意見

1.您對於軟體世界雜誌的滿意程度：

項目	很滿意	滿意	沒意見	不滿意	很不滿意	為什麼？
編排	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
紙張	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
印刷	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
裝訂	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
包裝	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
收書時間	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿
售價	☐	☐	☐	☐	☐	＿＿＿＿

2.您是經由何種途徑得知軟體世界雜誌？

☐親友介紹　☐軟體世界產品

☐逛街　☐其他：＿＿＿＿＿＿

(一)訂戶請作答

3.您為什麼訂閱軟體世界雜誌？

☐每一期都値得保存　☐訂閱較零買方便

☐其他：＿＿＿＿＿＿

4.如果雜誌到期，是否續訂？

☐是　☐否　為什麼？＿＿＿＿＿＿

(二)零買雜誌者請作答

5.您為什麼購買這一期軟體世界雜誌？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

6.您通常每月何時購買軟體世界雜誌？

☐每月1～12日　☐每月13～20日

☐每月21日以後　☐不一定

7.您在何處購買軟體世界雜誌？

☐電腦公司　☐書店、文具行　☐百貨公司

☐唱片行　☐其他：＿＿＿＿＿＿



讀者意見調查表

8.您是否打算訂閱軟體世界雜誌？
□是 □否 為什麼？________

五、廣告意見

1.您通常閱讀那些報紙？（複選）
□聯合報 □中國時報 □臺灣時報 □民生報
□中央日報 □經濟日報 □工商時報 □自立早報
□首都早報 □環球日報 □中時晚報 □聯合晚報
□臺灣新聞報 □其他：________

2.您經常收聽那些廣播節目？
時段 電台 節目名稱
________ ________ ________
________ ________ ________
________ ________ ________

3.除了軟體世界雜誌外，您還閱讀那些雜誌？（複選）
□倚天 □第三波 □0與1科技 □PC WORLD
□熱訊 □天下 □時報周刊 □讀者文摘

4.您對軟體世界雜誌增加廣告有什麼看法？
____

5.您關心那些廣告？（複選）
□電腦、資訊 □音樂 □運動 □服飾 □家電
□食品 □其他：________

六、消費及休閒習慣

1.目前擁有的電腦週邊設備：
□MGA □CGA □EGA □VGA □硬碟
□搖桿 □Mouse □Modem □印表機
□魔奇音效卡 □其他：________

2.您喜歡的休閒活動有那些？（複選）
□看電視、電影、錄影帶 □球類運動 □聽音樂
□旅遊 □閱讀 □舞蹈 □其他：________

七、活動意見

1.您希望軟體世界雜誌舉辦什麼活動？（複選）
□遊戲比賽 □聯誼會 □產品展覽
□其他：________

八、遊戲意見

1.您預料兩年後還會對電腦遊戲感興趣嗎？
□會 □不會 為什麼？________

2.決定買某個遊戲的原因——
□軟體世界雜誌介紹 □偏好某類型 □看別人玩過
□被包裝廣告吸引 □名列排行榜 □經人推薦
□試玩過 □其他：________

3.那些遊戲您買了之後覺得後悔？為什麼？
____

九、除了遊戲以外，您希望軟體世界提供那些產品？

1.軟體：□商用 □教育 □卜算 □其他：________
2.週邊：□空白磁片 □磁片盒 □Mouse □報表夾
□搖桿 □其他：________
3.□唱片、錄音帶 4.□禮品 5.□文具 6.□海報
7.□攻略本 8.□雜誌合訂本 9.□其他：________

十、我有話要說——

第十三期問卷調查表得獎名單

特獎：吳宗晃（雲林）（獎品：Curse of the Azure Bonds）
頭獎：江俊億（高雄）
貳獎：吳景勛（台中）
林虔睦（台中）
參獎：施政佑（台北）
白文祥（桃園）
伍志杰（高雄）

安慰獎：
張嵐（台北） 洪憲弘（高雄）
陳俊行（高雄） 王怡文（高雄）
王森（屏東） 李建弘（台中）
楊志男（高雄） 吳柏澍（台中）
彭武建（台北）

請詳細塡妥，寄回：高雄市郵政28-34號參加抽獎
特別獎1名：原裝進口GAME一套
頭　獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套（3片裝）
貳　獎2名：軟體世界貴族版遊戲一套（2片裝）
叁　獎3名：軟體世界貴族版遊戲一套（1片裝）
安慰獎10名：精美備忘夾二個

NORTH & SOUTH

令人莞薾的 卡通人物
帶領你進入美國史上 最重要的戰役
歡迎各路英雄好漢 拎着你的破皮鞋
加入美國北 與南 的烽火戰線
衝呀………

隆重登場
配合青年節

北與南

機　種：IBM PC XT／AT
記憶體：512K
顯　示：單色／CGA／EGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
片　數：2片
類　別：戰略



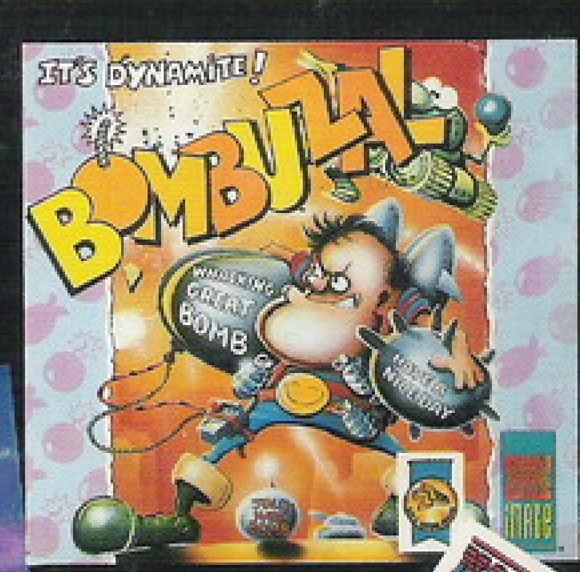






奔騰

澎湃—如你心裏暗藏的波濤
奔騰—如你內心竄流的渴望
噠噠的馬蹄中
有你聽不見的嘶鳴





滔滔的浪潮外
有你落腳的驛站
軟體世界竭誠歡迎你

No Copy